AÇÃO GAMES

GAME CHARADA DÁ TV E CARTUCHOS

EDITORA AZUL

SUPERFEIRA DE GAMES NOS STATES

COLEÇÃO CLÁSSICOS DO VIDEOGAME

GRÁTIS FICHAS COM DICAS

- COMO É O SATURNO AMERICANO
- PLAYSTATION SAI COM MK3
- AS NOVIDADES DO ULTRA 64

122 JOGOS PARA MEGA E SNES

SEGA CD
EARTHWORM JIM

MEGA/SNES
JUSTICE LEAGUE

SNES
LOONEY TUNES B-BALL
Sacana e cheio de truques

ISSN 0104-1630/3451-ED.85 R$ 3.30
9 770104 163000 85

NOVO
DinOvo
SPACE
RECHEIO LIQUIDO
TUTTI-FRUTTI
TANGERINA

BOLIN
BOLA
chicle de
bola
BOLIN BOLA

ARCOR

NOVO CHICLE
BOLIN
FRUTAS
O CHICLE QUE VIROU FRUTA!
BOLIN FRUTAS
BOLIN FRUTAS

NOVO
CHICLE
FLICS
CHICLE
FLICS
VITAMINA C
VITA SPORT

STAFF

x salada 4 e 5

O cozinheiro é você: uma mistura de cartas, desenhos e fotos dos leitores

shots especial E3 6 a 11

O que a Sony, a Sega e a Nintendo mostraram e anunciaram na primeira feira só de games e multimídia dos States

preview e listão 12 a 15

Os games mais animalescos da E3 e o listão com 185 jogos que saem até o final do ano.

Multi Interativa 36 e 37

Mortal Kombat 2 (PC)
Sega e Nintendo na Internet

dicas 16 a 19

Donkey Kong Country (SNES) 18
Maximum Carnage (Mega) 19
Mega Man X2 (SNES) 16
Michael Jordan Chaos In The Windy City (SNES) 18
Return Fire (3DO) 18
Rock'n'Roll Racing (Mega) 19
Samurai Shodown 2 (Neo Geo) 16
Skitchin' (Mega) 18
Super Mario All Stars (SNES) 17
Terminator 2 The Arcade Game (SNES) 18
Virtua Fighter (Saturno) 18

debulhados 20 a 34

Earthworm Jim (Sega CD) 20
Lords Of Thunder (Sega CD) 22
Justice League (Mega/SNES) 24
Looney Tunes B-Ball (SNES) 26
Ogre Battle (SNES) 28
The Great Battle 2 (SNES) 32
Stargate (SNES) 34

Siga este selo! As matérias onde ele aparece têm imagens transadas pra você se ligar no mundo tridimensional

CURTA COM 3D OS ÓCULOS

Prepare-se: abrindo esta edição você vai curtir uma ampla cobertura da primeira feira norte-americana só de videogames e multimídia, a E3, realizada em maio em Los Angeles. Esta feira substitui a CES Summer, que acontecia em Chicago. São 12 páginas com as principais notícias, previews de jogos como Virtua Fighter 2 (Saturno), Virtua Fighter (32X), Street Fighter Movie (para Saturno e Playstation). Confira ainda a lista com os lançamentos até o fim do ano. Enfim, tudo o que rolou na Electronic Entertainment Expo.

Pra você continuar ligado em tudo que rola no mundo da multimídia e dos jogos para computador, a Multi Interativa está agora em todas as páginas de Ação Games, com um espaço só dela. Nesta edição, você confere o clássico Mortal Kombat II para PC e tudo sobre Sega e Nintendo na Internet.

O jogo de capa desta edição não pode passar batido pela turma do basquete. E a galera que debulha RPGs no SNES não deve deixar de sacar Ogre Battle, um dos melhores dos últimos tempos.

SNES LOONEY TUNES B-BALL 26

Sacanagem atrás de sacanagem. Willie Coyote, Patolino, Pernalonga e cia. fazem uma zorra de basquete pra você rolar de rir.

MEGA/SNES JUSTICE LEAGUE 24

Você escolhe o herói. Direto dos desenhos animados para os consoles, num cartucho de luta da Acclaim

SEGA CD EARTHWORM JIM 20

Novas fases, animações exclusivas e mais zoeiras de um herói rumo à consagração

FRACO	●
REGULAR	●●
BOM	●●●
ÓTIMO	●●●●
CHOCANTE	●●●●●

SALADA

TOP GAME

Gostaria de saber por quê meu videogame Top Game VG 9000 não aceita os cartuchos The Little Mermaid e Bart Vs. the World, originais americanos.

VINÍCIUS LIMA NUNES
Campina Grande, PB

O problema deve estar no Top Game, que é um "clone" ou "compatível" com o Nintendo 8 bits, mas não é um console original. É provável que estes cartuchos contenham um dispositivo eletrônico que só os faça funcionar num console original. Sorry, sorry, mas seu problema parece não ter solução.

DESAMPARADO

Não consegui encontrar Ação Games aqui onde moro. Como fazem os outros leitores do Japão que escrevem pra vocês? Onde eles compram a revista? Gostaria também de saber a opinião de vocês sobre o quê eu devo comprar aqui – micro, videogame etc.

DANIEL KAWABE GARCIA
Osaka, Japão

Temos vários leitores morando aí, Daniel. Alguns têm parentes no Brasil que mandam a revista todos os meses. Outros conseguem comprá-la em lojas de brasileiros (parece que existem algumas delas em Tóquio). Agora, este papo de comprar aparelhos no Japão pra depois trazer ao Brasil é desaconselhável. Tanto os computadores quanto videogames têm um padrão específico, que só utiliza o software e jogos produzidos nesse país. Se trouxer algo para o Brasil, você ficará dependente de programas japoneses.

SHOCKWAVE

Não consegui fazer os truques para este jogo publicados na edição 79 e gostaria que vocês me explicassem melhor.

ADRIANO M. M.
Shizuoka-Ken, Japão

Vamos lá, Adriano. Inicie o jogo normalmente, aperte P para pausar e entre com a seqüência B, A, C, C, A, A. Selecione a opção Quit na tela e, em seguida, aperte o botão do quadradinho no joystick. Depois é só usar as seqüências abaixo para o efeito desejado:
Superbomba - Pause, A, C, A, B, A, A, C, A, A, A, Quit na tela
Superlaser - Pause, C, A, A, B, A, C, A, Quit na tela
Invencibilidade - Pause, A, B, A, C, A, C, A, A, B, A, Quit na tela

DONKEY KONG COUNTRY

Olá, macacada! Vocês, que têm a melhor revista de dicas da parada, tentem esclarecer: como se faz para pegar carona no barril de aço?

RAFAEL VARGAS ROMAN
São Paulo, SP

Seu desejo é uma ordem, bwana. Seguinte: apanhe o barril e jogue-o contra uma parede da fase. O objeto quica na parede e dispara a correr. Tudo o que você tem a fazer é pegar carona em cima dele e, assim, poderá atropelar todos os inimigos. Mas cuidado: o barril cai nos buracos e, se você não pular fora, vai pro beleléu também.

Os lutadores mais bravos do planeta vestiram a camisa de times de futebol do Brasil. O técnico deste timaço? É o Paulo Roberto de Souza Jr., de Barretos (SP).

SIMCITY 2000

Existe este jogo na versão Super NES?

EDNEY KERSCHER
Toledo, PR

Infelizmente não, Edney. O que existe é o SimCity (primeira versão), um dos primeiros jogos feitos para o Super NES. Ele está à venda no Brasil, mas por ser um jogo antigo (de 1991) é muito difícil encontrá-lo. Por quê você não bota um anúncio em nossa seção Rolos, procurando um usado pra comprar?

SF MOVIE

Saudações, galera! O que vocês acharam do filme Street Fighter Movie? Será que vai sair uma versão do game para o Super NES?

ALEXANDRE T. BRANCO
Porto Alegre, RS

Bem, Alexandre, opiniões sobre filmes são muito pessoais. Mas achamos que os produtores poderiam ter investido mais em efeitos especiais e reproduzir as magias e golpes mirabolantes dos personagens. A versão do game para consoles domésticos, incluindo o Super NES, deve sair até o final do ano.

Muito bonito o envelope decorado pelo leitor André Moreira da Silva, de São Paulo (SP). Mostra o Dragon Punch mais feroz do Universo.

PLAYSTATION

Que softwarehouses estão produzindo jogos para o console? Ele só usa o padrão JPEG para vídeo ou também usará o MPEG? A Sony pretende fazer um upgrade para 64 bits? Quando ele sai no Brasil?

BRUNO F. S. TEIXEIRA
São Paulo, SP

Você está mesmo superligado no Playstation, hein, Bruno? A Sony afirma que 300 softwarehouses trabalham para seu console, entre elas Acclaim, Electronic Arts, Capcom, Virgin e Konami. Na ficha técnica do aparelho consta apenas a compatibilidade com o padrão de vídeo JPEG. Quanto ao upgrade, a Sony nunca tocou no assunto. Para matar todas as suas curiosidades, leia a matéria sobre o Playstation na nossa cobertura da E3 desta edição.

RUQUE DAS 1000 FACES

Desta vez os "premiados" são três vítimas que têm nomes começados com a letra "V". Curtam o novo visual de Vanderléia, Vânia e Virgílio!!

Essa gatíssima é a Vanderléia Cegielski, amiga do Geferson Coletti, de Toledo (PR).

Olha a Vânia Aparecida da Silva, de Várzea Paulista (SP). Quem mandou a foto foi o Kleber Fernandes Barbosa. Seguinte, Kleber: dançou!! Não devolvemos fotos, garoto!! Rá, rá, rá!!

Alô, criançada, o Virgílio "Bozo" Alexandre de A. de Souza, de São Paulo (SP), chegou! Trazendo alegria pra você e pro vovô... Satisfeito, André??

GAME CHARADA

FÁCIL

Esta Game Charada é para aqueles que sempre estiveram antenados com as edições de Ação Games, já que envolve perguntas de jogos atuais e outros mais antigos. Será que você é capaz? Então responda:

1 - Qual é o nome da lutadora com vários braços em Mortal Kombat 3?
2 - Qual é a raça desta lutadora?
3 - Em MK1 e em MK2 apareciam outros lutadores da mesma raça. Quem são eles?

MANDE SUA RESPOSTA

Para Revista Ação Games - Game Charada nº 85, Av. das Nações Unidas, 5.777, Alto de Pinheiros, CEP 05479-900, São Paulo, SP. O resultado será publicado na edição nº 88.

PRÊMIOS

Você pode ganhar: 1º lugar - um TV colorido 14" + camiseta Ação Games, 2º e 3º lugares - 1 cartucho surpresa (Mega ou SNES) + camiseta e 4º ao 10º lugares - camiseta.

RESPOSTA DA GAME CHARADA DA EDIÇÃO Nº 82

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	U		D	A	N	G	E	R		
2	R	Y	U		I			O	F	F
3	B		C	O	N	T	R	A		
4	A		K		T			R	O	M
5	N			S	E	G	A		C	I
6			B	O	N	K		N	E	C
7		W		N	D		G	E	A	R
8	M	A	R	I	O		A		N	O
9		R		C	A	M	M	Y		
10		P	C			D	E	A	T	H

Aí está a resposta do Game Charada da edição nº 82! Os vencedores são: 1º ao 3º lugares para José Rodrigo Montagni, Indaiatuba (SP); Sérgio Roberto Gomes, Hortolândia (SP) e Ricardo Duarte Fulche, Rio de Janeiro (RJ); 4º ao 10º lugares para Douglas Goulart Farcic, São Bernardo do Campo (SP); Pedro Henrique Fonseca da Silva, Belém (PA); Célio Yoshihiro Tanihira, São Paulo (SP); Clayton Rodrigues dos Santos, Santo André (SP); Bruno Galvão Fernandes, Rio de Janeiro (RJ); Henrique César da Rosa Berites, Curitiba (PR) e Anderson Rodrigues Franco, São Luís (MA)

BOBS

COMPRO

Ação Games nº 51, URGENTE! José Maria, tel.: (091) 246-1449, Belém, PA.

VENDO

Super NES com 2 controles e um cart. Robson, tel.: (011) 916-2427, São Paulo, SP.

Mega Drive 2 com 2 controles e 4 carts. Tiago, tel.: (011) 844-5203, São Paulo, SP.

Turbo Game CCE com 2 controles e 1 cart, Atari 2600 com 1 controle e 4 carts e carts para Nintendo e Super NES. Luiz Eduardo, tel.: (073) 231-4664, Ilhéus, BA.

Super NES, na caixa, com um controle e 2 carts (Mortal Kombat 2 e Samurai Shodown) + Mega Drive japonês com 2 controles (1 de 6 botões) e os carts Street Fighter 2 e Shinning Force + Nintendinho com um controle e 3 carts. Não vendo separado. Tudo por apenas R$ 430. Rodolfo, tel.: (011) 849-9706, São Paulo, SP. Master System com um controle e 3 carts. Renato, tel.: (021) 594-4053, Rio de Janeiro, RJ.

TROCO

Turbo Game com 3 controles por Game Genie de Mega ou Super NES. Alessandro Tadeu Moisés Leme, Av. 31 de Março, 938, CEP 18110-000, Votorantim, SP.

Mortal Kombat de Super NES por Clayfighter. Pedro Paulo, tel.: (011) 469-9737, Mogi das Cruzes, SP.

Carts de Super NES. Gilmar Silva, R. dos Operários, 863, CEP 04161-000, São Paulo, SP.

GAME MANIA

CARTUCHOS, VÍDEO GAMES E ACESSÓRIOS

ATACADO E VAREJO

SUPER NES
MEGA DRIVE
SEGA CD
3 DO
32 X
MASTER SYSTEM
NINTENDO
E OUTROS.

Monte conosco sua GAME LOCADORA com sucesso garantido. Solicite nosso representante para São Paulo e grande São Paulo.

Melhores preços e prazos. Confira!

ATENDEMOS VIA SEDEX PARA TODO BRASIL.

R. Voluntários da Pátria, 2172
Sobreloja - Santana - São Paulo
Fones:
(011) 298.3105
Shopping Sorocaba - Loja 123A
Fone: (0152) 33.9325

1ª ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

E3

32 BITS DOMINAM A E3 NOS STATES

PLAYSTATION VIRTUAL BOY e SATURNO

Guarde bem este nome: Electronic Entertainment Expo, ou simplesmente E3. É a primeira feira americana só de videogames e multimídia, realizada em maio na cidade de Los Angeles. A E3 já estreou bem. Foi o palco do lançamento antecipado do Saturno, da Sega. Foi onde a Sony começou a afiar suas garras para o lançamento do Playstation. Foi o evento em que a Nintendo apresentou o Virtual Boy definitivo e mostrou a primeira foto do Ultra 64. Ação Games estava lá, naturalmente. Nosso correspondente em Los Angeles, José Emílio Rondeau, cobriu a feira e conta tudo o que aconteceu.

A Sega entrou na E3 com toda a fome possível. Após um 94 glorioso, no qual a empresa conseguiu abalar o domínio da Nintendo nos EUA, ela fincou os dois pés no mercado, disposta a consolidar sua estratégia.
Este ano, porém, a guerra é com a Sony. Saturno e Playstation vão brigar pelo mercado de 32 Bits e a Sega resolveu sair na frente. Após anunciar o Saturno para setembro nos States, resolveu fazer um pré-lançamento do novo videogame na própria feira E3, para surpresa do público, da imprensa e.... da Sony, é claro!

SEGA ANTE

APARELHO NÃO RODA CDs JAPONESES

A versão americana do Sega Saturn (nome original) não roda CDs japoneses, tem cor preta e joystick com cortes retos e novo Direcional. Nesta fase inicial de lançamento está sendo vendida apenas nas lojas Elbo, Software Etcetera, Babbages e Toys R Us, com preço médio de 400 dólares. O lançamento oficial continua marcado para o dia 2 de setembro.

Quantos games vêm junto? Este primeiro lote de consoles sai com apenas um game (*Virtua Fighter*) e um CD sampler com demos de outros 20 jogos. Os compradores que remeterem o cupom de cliente preenchido, receberão pelo correio dois CDs bônus: um com músicas de jogos Sega (é animal!) e um demo especial de *Panzer Dragoon*.

Em entrevista à Ação Games, uma das diretoras de Marketing da Sega, Sarah Mason Richmond, informou que a partir de setembro a caixa do Saturno virá com outros 5 games: *Daytona USA, Worldwide Soccer, Panzer Dragoon, Pebble Beach Golf Links* e *NBA Action* (todos já lançados nos States).

Para alcançar o sucesso, a empresa anunciou que vai gastar US$ 50 milhões em publicidade, toda ela com a imagem da linda garota careca. A Sega espera vender, até o final deste ano, 600 mil Saturnos nos EUA e 3 milhões no mundo.

O novo visual do Saturno: cor preta e joystick com cortes retos

CIPA O SATURNO

O animal alado de Panzer Dragoon. Ação de cinema com várias opções de visão de jogo

32X FORTE, SEGA CD FRACO

A Sega não prometeu muitos lançamentos para a moçada do Sega CD. Os principais serão *Adventures of Batman and Robin*, já lançado para o SNES (em outubro), *Wild Woody* (aventura com um lápis maluco em 10 fases, com gráficos 3D, em julho) e *Wirehead* (veja preview nesta mesma edição).

Para o 32X, a maré vai ser altíssima, começando pelo lançamento de *Virtua Fighter* em junho/julho. Yes, man, o próprio (confira nos previews). Outros petardos: *Spiderman Web of Fire* e *X-Men* (dois games de ação, com gráficos em 3D renderizados, setembro); *Kolibri* (um beija-flor que promete ameaçar a velocidade de Sonic, em setembro); e *Shadow Squadron* (simulador de avião de guerra, em dezembro). E pra logo, não tem nada? OK! Para junho, espere *Zaxxon's Motherbase 2000*, espacial com gráficos poligonais.

Virtua Fighter 2 virá com 2 novos personagens e gráficos texturizados. Mas só no Natal

JOGOS E PARCERIAS

Para alavancar as vendas do saturno a Sega promete muitos e bons títulos para 95, especialmente no Natal, quando diz que 80 softwarehouses estarão lançando seus primeiros games para o console. A lista inclui, entre outros, *NHL All-Star Hockey* e *NBA Action* (esporte), *Bug* (ação/aventura com visual de simulador)!, *Clockwork Knight* (ação em 3D), todos já lançados nos States e *Virtua Fighter 2* (só no Natal).

A lista de parcerias da Sega também é respeitável. Para o console, foram usadas tecnologias da Alias Research e Softimage (gráficos 3D), Duck (vídeo), Cross Products/SNASM (programas), Hitachi (chips) e QSound (som). Apenas 43 softhouses foram listadas, mas todas são da primeira linha do mercado: Acclaim, Lucas Arts, Philips, Virgin, Williams, Konami, Capcom etc.

NHL All Star Hockey: ganha novo visual e velocidade

O Aranha ataca no 32X com 24 Mega de memória

MEGA: BONS JOGOS NO FINAL DO ANO

A Sega não deixou òs megamaníacos de mãos abanando, mas os principais games estão previstos apenas para o final do ano. O maior lançamento será o game do gato folgado: *Garfield Caught in the Act*, que vai sair em outubro (veja nos previews). Também terá versão para Game Gear.

Outros rojões: *X-Perts* game de ação em 3D com 32 Mega e *VectorMan*, espacial com robôs que promete arrasar com animações a 60 frames por segundo, ambos para outubro.

Garfield no Mega: o gato vai barbarizar em programas de TV e filmes famosos

AS VANTAGENS DO SATURNO, SEGUNDO A SEGA

A Sega não poupa alfinetadas quando se trata de comparar o Saturno com o Playstation. Na entrevista a Ação Games, Sarah Richmond destacou que o principal diferencial "é o que a Sega é capaz de fazer sozinha". Ou seja, jogos exclusivos, principalmente os arcades e bons acessórios.

Como a arquitetura do Saturno é a mesma dos arcades, a empresa promete games mais com cara de fliperama que o concorrente (será?). Quanto ao preço maior (o Saturno fica numa faixa 100 dólares mais cara), Sarah diz que isso não é importante, pois o Saturno virá com vários jogos na caixa e o Playstation não traz nenhum. "Eles foram forçados a tornar o preço baixo do Playstation o seu ponto principal para chamar a atenção da imprensa", cutucou.

FICHA TÉCNICA

Preço sugerido - 399 a 449 dólares
Processador - 2 Chips 32 Bits Risc
Freqüência - 28,6 MHz.
Paleta - 16,8 milhões de cores
Resolução máxima - 720 x 576 ptos de imagem
Capacidade gráfica - 200 mil poligonos texturizados por segundo
Padrão de descompressão de vídeo - JPEG e entrada para adaptador MPEG (filmes) opcional
Canais de som - 32

FATOS & FOTOS DA E3

SUCESSO DA E3
O sucesso da primeira E3 indica que ela tem tudo para continuar no calendário de feiras importantes. Em três dias de duração (11 a 13 de maio), foi visitada por quase 40 mil pessoas e teve a presença de 300 empresas. Em 1996, tem mais.

SUMMER CES DANÇOU
A tradicional Summer CES, que costuma acontecer em junho, dançou este ano. Os fabricantes de videogames e multimídia estavam querendo uma feira só deles e assim nasceu a E3. O pessoal da área não gostava nem um pouco de disputar espaço com fabricantes de celulares, escovas de dente elétricas e outras engenhocas que freqüentam as gigantescas CES. Melhor pra gente!

SETOR MILIONÁRIO
Este ano, os americanos deverão gastar 10 bilhões de dólares em produtos de videogame e multimídia: 6 em hardware e 4 em software.

FRUSTRANTE
Todos esperavam que Howard Lincoln, bigboss da Nintendo, falasse do projeto Ultra 64. Mas em seu discurso na E3, Lincoln limitou-se à condenar a pirataria de cartuchos, que em 1994 roubou 2,5 bilhões de dólares do faturamento da Nintendo. Foi frustrante.

Lincoln esqueceu o Ultra e só falou de pirataria

GAROTA SATURNO
A Sega trocou de garoto-propaganda. Sai a caveira metálica e entra uma bela garota, com visual a la Sinead O'Connor — ou seja, totalmente careca. Com anéis metálicos em torno da cabeça, a girl fica com a cara do logotipo do Saturno.

RV DA ATARI
A Atari também vai entrar na onda da Realidade Virtual. Até o final do ano, a empresa deve lançar o Jaguar VR, espécie de óculos capaz de projetar imagens tridimensionais. O preço já foi fixado em 300 dólares e um dos primeiros jogos será a nova versão do clássico *Missile Command*.

Está confirmada para sábado, 9 de setembro, a chegada do Playstation aos States. Apesar do susto com a antecipação no lançamento do Saturno, a Sony segue confiante com os planos de estréia de seu aparelho. E apresenta poderosas armas para a guerra contra a Sega.

Uma delas chama-se *Mortal Kombat 3*, com lançamento simultâneo ao do console. Assim, o Playstation será o primeiro sistema de 32 bits a oferecer este game arrasador — as versões para 3DO e Saturno devem sair só no ano que vem. A Sony também anunciou uma aliança com a Midway que garantirá exclusividade na próxima versão de Mortal Kombat, a ser lançada no primeiro semestre de 1996. Uau!

Sony PREPARA DESEMBARQUE DO PLAYSTATION NOS EUA

MK3 no Playstation: igualzinho ao arcade e antes dos concorrentes

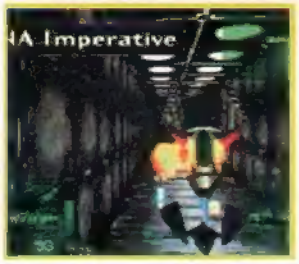
Tekken, da Namco, é um assombro de jogo

Bem, mas nem só de MK viverá o Playstation. Outras softhouses de nome estão trabalhando a todo vapor em games chocantes: Electronic Arts, Konami, Interplay, Namco, Psygnosis, Time Warner, Virgin, Capcom e Crystal Dynamics são só algumas. Em todo o mundo, orgulha-se a Sony, são mais de 300 produtoras de games.

Agora fique por dentro dos jogos disponíveis na época do lançamento do console. Da Namco, *Tekken* (luta), *Ridge Racer* (corrida) e *Cybersled* (batalha de tanques); da Sony *Toshiden* (luta), *Twisted Metal* (batalha de veículos) e *Kileak — The DNA Imperative* (ação/aventura); da Crystal Dynamics, *Off-World Interceptor* e *Total Eclypse* (espaciais); da Interplay, *Cyberia* (ação futurista); e da Vic Tokay, *Alien Virus* (espacial) e *Silverload* (bangue-bangue).

Ridge Racer é campeão de vendas no Japão

Kileak tem perspectiva de primeira pessoa e labirintos em 3D



300 SOFTHOUSES TRABALHAM PARA O CONSOLE

Cyberia: aventura com visual de cyberspace

APARELHO TERÁ MEMORY CARD E MOUSE

A Sony oferecerá, vendido separadamente, o acessório Memory Card. A função dele é salvar os games de onde o jogador parou, preservando o estágio atingido, pontuação, personagem ou veículo conquistado, armas, itens etc. O Memory Card cumpre a função da bateria interna dos cartuchos de videogame — já que, naturalmente, jogos em CD não podem ter bateria.

A Sony também lançará um mouse para o Playstation, acessório ideal para RPGs e adventures — como *Myst*, programado para sair no final do ano pela Psygnosis.

Mouse no Playstation: acessório ideal para as adventures

Twisted Metal: perseguições automobilísticas com visual CHAPANTE!

O Memory Card salva dados do jogo, como os cartuchos com bateria

AS VANTAGENS DO PLAYSTATION, SEGUNDO A SONY

Qual é o maior trunfo do Playstation para vencer a concorrência? Quem responde é Rob Neve, da divisão de desenvolvimento de Software da Sony. Rob diz que, em vez de utilizar vários chips diferentes — cada um com uma função —, o Playstation é um sistema em que os processadores trabalham integradamente. "Isso nos permite ter jogos com mais polígonos e mais texturas que o Saturno", cutuca o executivo.

Segundo Neve, o sistema integrado do console torna mais fácil a tarefa de desenvolver jogos. "As softwarehouses que conheceram o Playstation não acreditaram como é simples criar jogos pra ele. Em vez de ficarem se preocupando com o sistema operacional, elas terão liberdade para criar games mais interessantes e cheios de opções".

FICHA TÉCNICA

Preço sugerido - 299 dólares
Processador - 32 Bits Risc
Frequência - 33 MHz
Paleta - 16.7 milhões de cores
Resolução máxima - 640x480 pts de imagem
Capacidade gráfica - 360 mil polígonos simples por segundo ou 180 mil polígonos texturizados por segundo
Padrão de descompressão de vídeo - JPEG
Canais de som - 24

FATOS & FOTOS DA E3

EARTHWORM JIM NA TV

A Playmates acertou em cheio com seu esquisito personagem Earthworm Jim. A minhoca fez tanto sucesso que acabou transformando-se em astro da TV. O desenho do EJ estréia em setembro nos States, com produção da respeitável Universal Studios.

Ih! Minhoca na TV! Será que vem pro brasil?

GRANA PARA A RARE

A Nintendo está tão satisfeita com o sucesso de Donkey Kong Country (7,5 milhões de cartuchos vendidos) que resolveu recompensar a Rare, criadora do jogo. Assim, a Big N botou a maior grana na softwarehouse para garantir que ela continue criando sucessos para o Super NES e faça o mesmo para o Ultra 64 e Virtual Boy.

NEO GEO CD NOS STATES

Mesmo espremida entre Sega e Sony, os titãs em guerra, a SNK busca seu espaço. Em setembro, ela lança o Neo Geo CD nos States acompanhado de um joystick e um pacote de jogos a ser definido. O preço assusta: 500 doletas. Mas a SNK aposta no apelo de seus títulos, como Fatal Fury ou Samurai Shodown, e na coleção de 70 jogos disponíveis para o sistema até a época do lançamento.

Neo Geo CD: 70 jogos no lançamento

3DO NA MOITA

Quem é fã do 3DO pode ter estranhado a calma da empresa no meio da guerra dos 32 bits. A explicação é muito simples: a empresa está desenvolvendo uma nova versão do aparelho com chip Power PC de 64 bits. Mesmo quem já comprou seu 3DO poderá entrar na onda, bastando comprar uma placa especial com o novo processador. Os técnicos da empresa calculam que sua nova máquina será 10 vezes mais poderosa que o Playstation. Tá explicado: a 3 DO Company está mais preocupada em concorrer com o Ultra 64, no ano que vem.

NINTENDO LANÇA VIRTUAL BOY E ADIA ULTRA 64

Horas antes da abertura da E3, a Nintendo dava a (má) notícia: o lançamento do Ultra 64 era novamente adiado, desta vez para Abril de 1996. A Big N já deu por encerrado o desenvolvimento de seu novo console, mas resolveu atrasar o lançamento por duas razões. Primeira: as softwarehouses que desenvolvem jogos para ele precisam de mais prazo para criar games realmente chocantes. Segunda: só depois de todo este tempo na incubadeira é que a Nintendo e sua parceira Silicon Graphics poderão cumprir a promessa de colocar o Ultra no mercado por menos de 250 dólares.

Foi como um balde de água fria. Mas a fabricante procurou compensar a ausência de seu esperado console com lançamentos e anúncios importantes. Assim, confirmou para agosto deste ano o lançamento do Virtual Boy. Anunciou dois grandes lançamentos para o Super NES — *Donkey Kong Country 2* e *Killer Instinct*. E revelou projetos importantes, como a associação com a Rare e a entrada em operação da rede X-Band.

O SUPERCONSOLE: PRIMEIRA FOTO E FUTUROS JOGOS

Esta imagem foi criada com o programa que as softwarehouses estão usando para fazer os jogos do Ultra. Sem comentários, né?

Visual do Ultra, ainda sem joysticks: avançado

▶▶▶ Pelo menos deu pra conhecer a "cara" que o revolucionário, esperado e vitaminado console da Nintendo vai ter. Realmente, o design é tão avançado quanto o processador do aparelho. O logotipo também é modernoso, não? Pena não terem sido mostrados os joysticks...

Agora babe com os primeiros jogos em desenvolvimento para ele. Comecemos pela versão avançada de *Doom*, em produção pela Williams. Tá ligado? Criado originalmente para micros PC, *Doom* foi eleito o melhor game de 1993, trazendo uma sangrenta caçada a alienígenas em sofisticados labirintos com visual 3D.

Da Spectrum Holobyte virá *Top Gun* — isso mesmo, baseado no filme com o Tom Cruise. Da Sierra-on-Line a promessa é *Red Baron*, simulador de vôo que também vem do PC. Da Mindscape o jogo é *Monster Dunk*, maluquérrima competição de basquete em que os jogadores (aliás, monstros) realizam uma infinidade de movimentos, transformações engraçadas... Promete. A famosa Acclaim desenvolve *Turok: Dinossaur Hunter*, provavelmente um jogo de ação. E da Gametek virá *Robotech*, outro provável jogo de ação.

SUPER NES TERÁ KILLER INSTINCT E DONKEY KONG 2

Os fãs do Super NES também foram brindados com novidades importantes na E3 — começando com a versão de *Killer Instinct* para o console

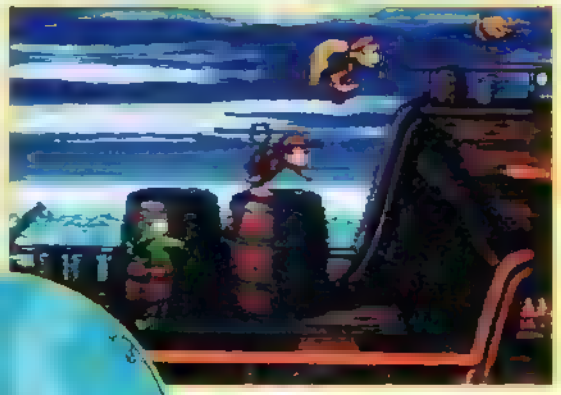
Desenvolvido pela Rare, a mesma que criou o jogo para arcade, *Killer* utiliza a avançada técnica de modelagem gráfica ACM. Isso garantirá o volume e o brilho metálico característico dos lutadores O cart terá 32 Mega

Está garantida a presença de todos os 11 personagens (incluindo Eyedol, o big boss) e do repertório de golpes do original em arcade Detonando uma verba milionária para o lançamento, a Big N vai dar um CD com a trilha sonora de *Killer Instinct* para os primeiros 2 milhões de compradores do cartucho, com preço na faixa de 75 dólares

A outra boa notícia é *Donkey Kong Country 2 — Diddy's Kong Quest*, com lançamento previsto para novembro. A segunda aventura da macacada apresenta Dixie, namoradinha de Diddy. A missão do par romântico é resgatar Donkey, raptado pelo vilão Kremlings, enfrentando os perigos de cenários como cavernas de lava, floresta mal-assombrada e até uma gigantesca colméia de abelhas DKC 2 terá os mesmos gráficos deslumbrantes da primeira versão. Deverá custar 70 dólares nos Estados Unidos

Tem mais. Quem curte um bom RPG-adventure deve preparar-se para *Earthbound* previsto também para novembro. Ao contrário dos RPGs tradicionais, com fundo histórico ou mitológico, *Earthbound* retratará o mundo atual e seus costumes com muito bom-humor O esquema de jogo, segundo a fabricante, deverá atrair tanto os aficcionados como quem nunca viu um RPG na vida. Um detalhado roteiro de estratégias com 120 páginas virá junto com o cart, de 24 Mega e preço estimado na faixa dos 70 dólares.

A versão de Killer para SNES não vai ficar devendo nada para os arcades. É o que promete a Nintendo



Em Donkey Kong 2 surge a macaquinha Dixie, namorada de Diddie

Earthbound será um RPG orginal, com bom-humor e história ambientada no mundo atual

PROJETO X-BAND PRONTO PARA FUNCIONAR

Entra em operação no dia 12 de junho, em Nova Iorque, o projeto X-Band da Nintendo. A função do sistema é premitir que os fãs do Super NES possam jogar [illegible] com os outros [illegible] de linha telefônica [illegible] para que o esquema funcione é preciso adquirir um aparelho especial desenvolvido pela Catapult Entertainment [illegible] com preço de 30 dólares.

Conectando este aparelho e o console a uma linha telefônica, basta ligar para o telefone 1-800-X4-EXBAND para encontrar um parceiro de jogo O serviço custará apenas 4 dólares por hora, mesmo em conexões de longa distância. Resta saber se os pais dos gamemaníacos americanos não vão chiar com o telefone ocupado por todo este tempo...

Antes que você pergunte: [illegible] já para telefonar ao Brasil

VIRTUAL BOY SAI EM AGOSTO

Agora é pra valer. Virtual Boy, sistema de Realidade Virtual com processador de 32 bits, sai em agosto nos States custando 180 doletas. Com o anúncio, a Nintendo coloca um ponto final no mais enrolado processo de desenvolvimento de um aparelho já visto no mundo do videogame.

Quando falou-se do Virtual Boy pela primeira vez, a Nintendo nem confirmou, nem desmentiu. Depois de algum tempo negou tudo, e um pouco mais adiante resolveu confirmar. Na última CES, realizada em janeiro em Las Vegas, a fabricante mostrou seu invento pronto, mas sem data de lançamento. Rolaram fofocas: que o VB poderia ter imagens coloridas e que seria um acessório do Ultra 64. Nada disso acabou acontecendo

Junto com o aparelho sairão cinco jogos: *Teleroboxer*, de boxe, *Mario Clash*, aventura com o personagem em cenários tridimensionais; *Mario's Dream Tennis*, jogo de tênis (claro), *Galactic Pimball*, de pimball e *Red Alarm*, um game de tiro espacial de gráficos poligonais. Como é tecnicamente muito difícil mostrar imagens dos jogos — a própria Nintendo só mostrou fotos das embalagens —, ficamos devendo.

A Nintendo espera vender 1 5 milhão de Virtual Boy nos States até o final do ano Softwarehouses como Acclaim, Bullet-Proof, Hudson Ocean e Rare estão produzindo jogos para o novo sistema.

Virtual Boy: realidade virtual em casa, por 180 dolares

Por dificuldades tecnicas, não é possivel reproduzir imagens dos jogos. A Nintendo so divulgou as embalagens...

E3 PREVIEW

Virtua Fighter

32X

SEGA - LUTA
LANÇAMENTO: JULHO/95 EUA

O grande cartao de visitas do Saturno prepara a sua aterrissagem no 32X. Pelo jeito, o game vai emplacar. A Sega assegura que estarão nele os 8 lutadores, os gráficos poligonais e as diferentes visões da versão arcade. Também confirma os mais de 700 golpes e o famoso rep.ay do final das lutas. Se quiser, você poderá mudar a cor da roupa dos lutadores. Tudo indica que se trata de um jogaço. Conte os minutos!

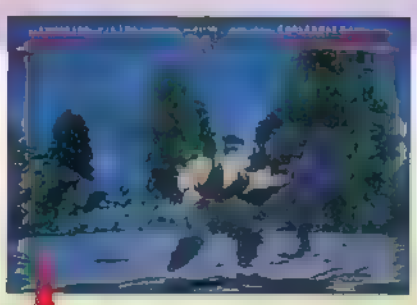
Virtua Fighter, o melhor das porradas poligonais, pra debulhar na sua sala

Virtua Fighter 2

SATURNO

SEGA - LUTA
LANÇAMENTO: DEZEMBRO/95 - EUA

Desafio pauleira e pancadaria, com visual ainda melhor. A Sega promete gráficos com muito mais polígonos e ainda por cima texturizados. Mais rápido, mais realista e mais duro de vencer. Os jogadores poderão escolher entre 10 personagens para um combate head-to-head com um amigo ou disputar o campeonato contra o computador. É melhor estar preparado, pois este game vai ser um nocaute.



Akira contra Kage num cenário desbundante. O visual promete, hein?

Judge Dredd

SNES/MEGA

ACCLAIM - AÇÃO
LANÇAMENTO: JUNHO/95 - EUA

Sylvester Stallone vem chegando com um novo filme e, de quebra, videogame na parada. No século XXII, o Juiz Dredd é o mais temido homem da lei em Mega-City, uma cidade onde todos os 400 milhões de cidadãos são criminosos em potencial. Armado com sua Lawgiver Gun e sempre pilotando sua moto Lawmaster, os jogadores vão curtir doze níveis muito loucos. Oito deles baseados no filme e os outros quatros na HQ que inspirou tudo isso. Judge Dredd tem dois ângulos de visão e alguns efeitos em 3D. Quer seja bom ou não, Stallone sempre emplaca e vale conferir o jogo. Também previsto para Game Boy e Game Gear.

O desafio promete ser pauleira e você enfrentará vários inimigos por vez. O visual futurista já não é novidade, mas agita

186 LANÇAMENTOS PARA 95

Listamos os principais games prometidos para lançamento este ano nos EUA. Não estranhe, portanto jogos já lançados apenas no Japão. A Nintendo não informou a data de lançamento da maioria dos jogos para seus consoles, o que também aconteceu com alguns títulos de outros fabricantes

SUPER NES

As letras n.f indicam que o gênero não foi fornecido

7TH SAGA 2 - Enix n.f
AAAHH!!! REAL MONSTERS - Viacom, aventura, setembro
ADMIRAL TOGO - Seika n.f
AEROBIZ SUPERSONIC - Koei, simulador
APOCALYPSE - Psygnosis n.f
ARDY LIGHTFOOT - Titus n.f
BATMAN FOREVER - Acclaim, ação, outubro
BIG SKY TROOPER - JVC, n.f
BODGERMAN - Interplay, aventura
BRANDISH - Koei, aventura, junho
BREAKTHRU! - Spectrum Holobyte, n.f.
BREATH OF FIRE 2 - Capcom, RPG
BRONKIE - Raya Systems, n.f
CAPTAIN NOVOLIN - Raya Systems, n.f.
CARRIER ACES - Cybersoft, checar
CASPER - H Tech, aventura
CASTLEVANIA DRACULA X - Konami, aventura
CHRONO TRIGGER - Square
CIVILIZATION - Micropose, estratégia
CONGO - Viacom Media, aventura
CUTTHROAT ISLAND - Acclaim, aventura, julho
DESERT STRIKE - E.Arts, estratégia/ação
DONKEY KONG COUNTRY 2 - DIDDY'S KONG QUEST - Nintendo, aventura, novembro
DOOM - Williams, simulador, estratégia
EARTHBOUND - Nintendo, RPG, julho
EARTHWORM JIM 2 - Playmates, ação, outubro
FOREMAN FOR REAL - Acclaim, esporte, julho
GEORGE FOREMAN BOXING - Acclaim, esporte
GODZILLA: DESTROY ALL MONSTERS - Toho, luta
GPT - PART 2 - Atlus Software, esporte
GREEN LANTERN - Ocean, n.f.
GRETZKY - Time Warner, n.f
HEAD ON SOCCER - US Gold, n.f
HOME IMPROVEMENT - Absolute, aventura
IZZY'S QUEST OLYMPIC RINGS - US Gold, aventura
JUDGE DREDD - Acclaim, ação, junho
JUNGLE STRIKE - E.Arts, estratégia/ação
KAWASAKI - Time Warner, n.f

PREVIEW

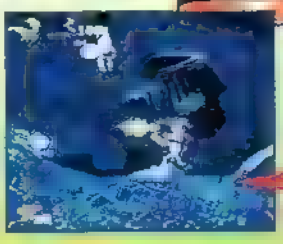
Earthworm Jim 2

SNES/MEGA

PLAYMATES - AÇÃO
LANÇAMENTO OUTUBRO/95 - EUA

Com certeza este é um dos lançamentos mais esperados em todo o mundo. Também pudera, o primeiro game arrebentou e o segundo promete muito. A famosa minhoca continua engraçada e nesta nova versão viverá várias aventuras diferentes. O cãozinho cor-de-rosa Peter Puppy, da fase For Pete's Sake do game anterior, retorna e, só para variar, coloca Jim numa enrascada. O pássaro vilão Psycrow também está presente, junto com vários personagens novos. Jim ganhou armas novas e a qualidade gráfica continua ótima. Para terminar, prepare-se para a nova febre de consumo: em setembro estréia um desenho animado (na Grã-Bretanha), histórias em quadrinhos e o filme da minhoca. E mais: brevemente as lojas de brinquedos dos States e da Europa serão invadidas por milhares de bonecos de Jim e sua turma. Dá-lhe minhoca!

Por[illegible] a destemida minhoca prepara-se para conquistar o mundo. Ela merece!



Na fase Peter, Pound & Mary, Jim [illegible]ve salvar os filhotes de Peter. Esse cachorro da um trabalho...

Street Fighter: The Movie

SATURNO/PLAYSTATION

CAPCOM - LUTA
LANÇAMENTO: OUTUBRO/95 EUA

Street Fighter, a série sem fim, continua papando fichas nos fliperamas com a versão do filme estrelado por Jean-Claude Van Damme e Raul Julia. Agora os consoles Saturno e Playstation vão ter a honra de receber os personagens mais queridos dos jogadores. E tudo indica que serão os primeiros, deixando Mega e Super NES na fila de espera. A Capcom promete todos os personagens, com gráficos digitalizados e jogabilidade à altura. Após vencer os rounds, o jogador poderá curtir cenas do filme.

O Co[illegible]el Guile demostra para Cammy sua habilidade em lutas marciais

Bison e Chun-li num combate ferrenho

KILLER INSTINCT - Nintendo luta, agosto
KING ARTHUR & THE KNIGHTS OF JUSTICE - Enix aventura
[illegible]OBO - Ocean luta setembro
[illegible]UF A 2 RISE OF THE SINISTRALS - Taito n f
[illegible]ATH BLASTER Data East n f
[illegible] M IM CARNAGE 2 - Acclaim, aventura
[illegible]A MAN X3 Capcom ação
[illegible] MORPHIN POWER RANGERS THE FIGHTING [illegible] Bandai luta
[illegible] MORPHIN POWER RANGERS THE MOVIE [illegible]ventura
[illegible] IMPOSSIBLE Ocean n f
[illegible]MBAT 3 - Williams luta
[illegible] CLES Playmates, n f
[illegible] Arts esporte
[illegible] Konami esporte
[illegible] Acclaim esporte
[illegible] n f
[illegible] esporte
[illegible] Tecmo ação
NOSFERATU Seta n f
PACKY AND MARLON Raya Systems n f
PHANTOM 2040 Viacom Media simulador
POPEYE - American Technos aventura
POWER INSTINCT - Atlus Software, luta
PRIMAL RAGE Time Warner luta
RANMA 1/2 PART 2 Toho, luta
REPLAY Seta n f
REVOLUTION X - Acclaim tiro n f
REX RONAN - Raya Systems n f
RISE OF THE PHOENIX Koei n f
ROMANCE OF 3 KINGDOMS Koei aventura agosto
SECRET OF EVERMORE - Square n
SINK OR SWIM - SOS - Titus n f
STAR TREK DEEP SPACE NINE Playmates ação julho
SUPER BOMBERMAN 3 Hudson estratégia
SUPER BOWLING American Technos esporte
SUPER DROP ZONE - Psyquosis n f
SUPER TURRICAN 2 - Ocean aventura agosto
SUPER TURRICAN 2 Ocean ação
SWAT KATZ Hudson Soft aventura
SYNDICATE - Ocean estratégia
THE ADVENTURES OF HOLLYWOOD SPOT Virgin aventura
THE BLUE BROTHERS Titus n f
THE BRAINIES Titus n f
THE COMBATRIBES - American Technos luta
THE MASK - Black Pearl aventura
THE SHADOW - Ocean n f
THEME PARK Ocean estratégia
TOM VS. JERRY THE CHASE IS ON! - Hi Tech aventura
TSUSHIMA Seika n f
URBAN STRIKE Black Pearl ação
VEGASLOT Seta n f
VENOM SPIDER MAN SEPARATION ANXIETY - Acclaim aventura
WATERWORLD - Ocean aventura setembro
WEAPON [illegible] Namco n f
WILD CA[illegible] n f
WILD SNAKE Spectrum Holobyte n f

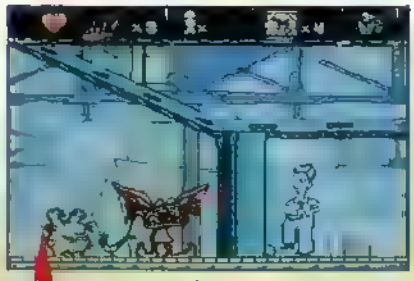
E3 PREVIEW

AAAHH!! Real Monsters

SNES/MEGA

VIACOM - AVENTURA
LANCAMENTO: SETEMBRO/95 - EUA

Um game diferente. Sao três personagens: Ickis, Krumm e Oblina Monstros simpáticos que fazem de tudo pra serem admitidos na Academia de Monstros. O game é pra garotada mais nova, mas a Viacom mostrou gráficos muito bons e alta qualidade em animação e humor. Cada monstrinho tem uma habilidade e movimentos diferentes. Taí um jogo legal pra dar um tempo na violência.



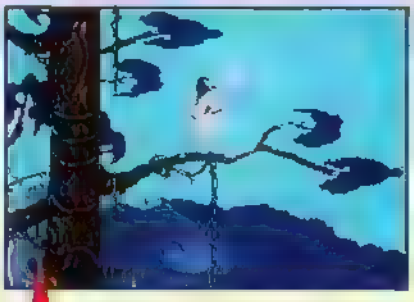
Será que os monstrinhos só conseguem assustar a si mesmos? Confira o game com pique de desenho animado

Cutthroat Island

SNES/MEGA

ACCLAIM - AVENTURA
LANCAMENTO: JULHO/95 - EUA

Mais um game que veio da tela. No filme de Renny Harlin (diretor de "Cliffhanger" e "Duro de Matar 2"), Matthew Modine e Geena Davis interpretam Shaw e Morgan, dois aventureiros em uma louca caça ao tesouro. No game você controla qualquer um dos dois e começa procurando juntar os pedaços do mapa do tesouro. Como não poderia deixar de acontecer numa história dessas, você enfrentará um monte de piratas com facas e espadas. O legal é que as fases podem ser feitas em qualquer ordem. Assim, a história muda cada vez que você joga. Prepare seu tapa-olho e a perna de pau. Para debulhar também no Game Gear e Game Boy.



A caça ao tesouro pode ser bastante lucrativa, além de divertida, é claro. Afie a espada e vá à luta!

Lobo

SNES/MEGA

OCEAN - LUTA
LANÇAMENTO: SETEMBRO/95 - EUA

Se você curte quadrinhos da DC Comics, já deve conhecer o Lobo. O cara é um personagem bem podreira e ultravio ento. Nada mais justo que o caçador de recompensas ganhe seu game de luta e já comece estourando: o game vai sair também para Saturno, Playstation e PC. Os personagens foram digitalizados a partir da filmagem de atores e a Ocean promete uma sensação tridimensional muito legal. O game terá 3 modos (Tournament, Training e Story Modes) e muitos itens vão pintar durante as lutas. O melhor: não é preciso esperar a lua cheia para debulhar este cart!

Com este visual "meiguinho" ninguém duvida que o Lobo bota pra quebrar

WORMS - Ocean, adventure, setembro
WWF ARCADE Acclaim, luta
WWF WRETLEMAN A Acclaim luta
X-MEN 2 - Capcom luta
X-MEN 2 Capcom ação
ZOOP Viacom aventur

MEGA DRIVE

AAAHH ! REAL MONSTERS - Viacom, aventura setembro
BATMAN FOREVER - Acclaim ação outubro
COLLEGE FOOTBALL'S NAT ONAL CHAMP ONSHIP Sega esporte, outub o
COM X ZONE Sega, ação julho
CUTTHROAT ISLAND - Acclaim, aventura julho
EARTHWORM JIM 2 - Playmates ação, outubro
GARFIELD CAUGHT N THE ACT Sega aventura outubro
GARGOYLES - D sney Interactive, ação outubro
JUDGE DREDD Acclaim, ação junho
OBO Ocean luta setembro
MIGHTY MO PHIN POWER RANGERS THE MOVIE Sega aventura, outubro
NIGHTMARE CIRCUS Sega terrror setembro
POCAHONTAS - Disney nteractive, adventure novembro
PRIME TIME NFL FOOTBALL - Sega esporte outubro
STAR TREK DEEP SPACE NINE - Playmates ação, julho
THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN - Sega ação, julho
THE FLINTSTONES Ocean aventura junho
THE OOZE - Sega, aventura, ulho
VECTORMAN - Sega, aventura, novembro
WATERWORLD - Ocean aventura setembro
WORMS Ocean adventure, setembro
X-PERTS Sega ação outubro

SEGA CD

THE ADVENTURES OF BATMAN & ROB N - Sega, ação ju ho
WIREHEAD Sega ação julho
ETERNAL CHAMPIONS CHALLENGE FROM THE DARK SIDE Sega, luta junho
WILD WOODY Sega aventura unho
WIREHEAD Sega ação junho

32X

KOLIBRI Sega, aventura outubro
PITFALL THE MAYAN ADVENTURE - Activision ação, julho
SHADOW SQUADRON Sega, Simulador/ação julho
SPIDERMAN WEB OF F RE - Sega, ação outubro
VIRTUA FIGHTER Sega luta junho
WIREHEAD - Sega ação junho
X-MEN - Sega ação setembro
ZAXXON'S MOTHERBASE 2000 - Sega espacial junho

PLAYSTATION

AGILE WARRIOR - Virgin simulador, setembro
AL EN VIRUS - Vic Tokai adventu e setembro
AL EG ANCE - Ocean, ação ja ei o 96
BIO HAZARD - Capcom aventura, ulho
BLADES OF RAGE - Ocean, simulador de helicópteros outubro
BLAZING DRAGONS - Crysta Dynam cs, adventure dezembro
CONVERSE HARD CORE HOOPS - V rgin, esporte dezembro
CYBERIA InterPlay ação adventure, setembro

PREVIEW

Wirehead

SEGA CD/32X

SEGA AÇÃO
LANÇAMENTO: JUNHO/95 - EUA

A interatividade dos games está cada vez maior. Neste CD, por exemplo, você controla o comportamento, as emoções e o destino de um sujeito chamado Ned Hubbard. O cara sofreu um acidente e, como não estava em condições de controlar as suas emoções, teve implantado em seu cérebro um chip de computador. Seu objetivo é conduzir Ned através de situações desafiadoras e escapar das investidas inimigas. Sim, Ned precisa fugir de agências militares que querem abrir sua cabeça e descobrir os segredos do chip.

Controlar Ned deve ser muito legal. Só não vale colocar o cara numa fria...

NHL All Star Hockey

SATURNO

SEGA - ESPORTE
LANÇAMENTO: OUTUBRO/95 EUA

A Sega Sports pretende explodir você e seu Saturno. E um desses petardos vai ser NHL All Star Hockey, que incluirá os 26 times da liga real. O game é inigualável, tem sete diferentes modos de jogo e 16 diferentes perpectivas da quadra, incluindo a de primeira pessoa. Para quem conhece as manhas do hockey o jogo vai ser demais! Tão próximo à realidade que você vai se sentir no gelo, disparando o disco em direção ao gol adversário.

Os diferentes ângulos de visão permitem lances como este, como se você estivesse vendo o jogo do chão

CYBERSLED - Namco, ação, setembro
D & D TOWER OF DOOM - Capcom, ação, julho
DARKSTALKERS - Capcom, luta, julho
DEATHRACE - Ocean, ação, outubro
DEFCON 5 - Data East, ação, setembro
DESCENT - Interplay, ação/adventure, dezembro
DESTRUCTION DERBY - Psygnosis, corrida, dezembro
D M & WITT - PF Magic, ação, dezembro
ESPN EXTREME GAME - Sony, corrida
FOX HUNT - Capcom, aventura, novembro
JOHNY MNEMONIC - Sony, ação/adventure,
KILEAK - Sony Computer, ação,estratégia
LOBO - Ocean, luta, setembro
OFFENSIVE - Ocean, simulador, outubro
[illegible] - Sony, ação/adventure, dezembro
[illegible] RACER - Namco, corrida, setembro
[illegible] - Ocean, corrida, setembro
[illegible] FIGHTER MOVIE - Capcom, luta, outubro
[illegible] - Sony, [illegible], setembro
[illegible] - [illegible], corrida
[illegible] - [illegible], adventure, outubro

WORMS - Ocean, adventure, setembro
X MEN: CHILDREN OF THE ATOM - Capcom, luta, outubro

[illegible]

ALLEGIANCE - Ocean, ação, janeiro 96
BIO HAZARD - Capcom, aventura, julho
D & D TOWER OF DOOM - Capcom, ação, julho
DARKSTALKERS - Capcom, luta, julho
FOX HUNT - Capcom, aventura, novembro
LOBO - Ocean, luta, setembro
NIGHT WARRIORS - DARKSTALKER'S REVENGE - Capcom, luta, outubro
NHL ALL STAR HOCKEY - Sega, esporte, outubro
OFFENSIVE - Ocean, simulador, outubro
ROLLCAGE - Ocean, corrida, setembro
STREET FIGHTER - THE MOVIE - Capcom, luta, outubro
VANISHED POWERS - Ocean, aventura, outubro
VIRTUA COP - Sega, tiro, dezembro
VIRTUA FIGHTER 2 - Sega, luta, dezembro
WATERWORLD - Ocean, aventura, setembro
WORMS - Ocean, adventure, setembro
X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM - Capcom, luta, outubro

POINT GAMES

- A MAIOR REVENDA DE APARELHOS E CARTUCHOS DO SUL DO BRASIL
- SUPER NINTENDO, MEGADRIVE, SEGA CD, 32X, SATURNO, JAGUAR, 3DO, GAME BOY E GAME GEAR
- TUDO PARA SUA LOCADORA
- OS MELHORES PREÇOS SEMPRE
- SÓ COMPRE SEUS JOGOS APOS NOS CONSULTAR
- DESCONTO ESPECIAL PARA LOCADORAS E REVENDEDORES
- TUDO COM 1 ANO DE GARANTIA
- ENTREGA IMEDIATA
- DESPACHAMOS P/ TODO BRASIL
- BREVE FILIAL SÃO PAULO

LIGUE JÁ

Tels. (051) 224-9211
987-6003
R. Caldas Jr. 06 - P. Alegre - RS

Mega Man 2

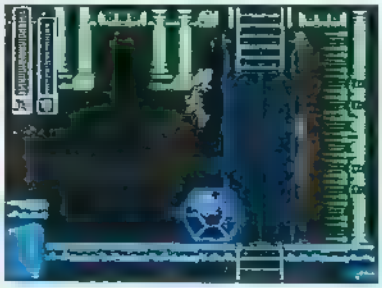
SNES

Dragon punch - Esta Capcom é mesmo cheia dos truques. Agora descobrimos como fazer para o Mega Man dar uma de Ryu e soltar um Dragon Punch em pleno jogo. Quer conferir? Siga passo a passo estas instruções:

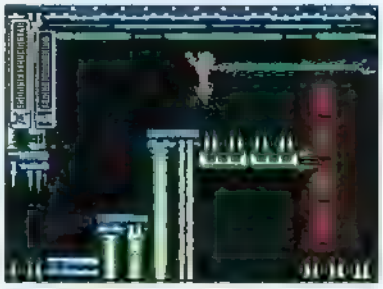
1. Você tem que estar com todas as oito armas, os oito Heart Tanks de energia e os quatro Sub-tanks. **Para isso, use a password 7366 7123 6188 3681.**

2. Depois de eliminar Violen e Serges, você terá a opção de ir para o estágio do Agile. Mas não vá. Em vez disso, **dirija-se ao Volcanic Zone para recarregar suas energias, munição e vidas.**

3. Com tudo devidamente recarregado, rume então para o estágio do Agile e **vá até a parte em que você encontra duas escadas.** Uma delas não pode ser alcançada, mas você pode congelar o morcego que voa por ali com o Crystal Hunter e usá-lo como trampolim para a escada.



4. Explore a área seguindo à direita até encontrar uma vida. **Para alcançá-la, use a arma da corrente carregada no máximo, dispare contra a parede e, quando acertá-la, aperte A,** caindo na vida extra.



5. Depois de pegar a vida, **escorregue pela esquerda até encontrar a cápsula** com o item Dragon Punch. É radical, man!

6. Para usar sua nova arma, você tem que estar com a **energia no máximo e fazer o mesmo comando usado pelos personagens de Street Fighter: → , ↓ , ↘ e botão de ataque.** Ufa! Dá um trampo, mas vale a pena.

Samurai Shodown

NEO GEO

Jogue com Kuroko - Para debulhar com o juiz misterioso, faça como o leitor Jefferson Dias, de Barueri (SP). **Primeiro entre no modo 1P vs. 2P. Depois, quando for escolher o lutador, faça a seqüência ↑, ↓, ←, ↑ ,↓ , → + A.** Fácil, não? Agora aprenda os golpes:

Haoh Shoukou Ken - → ← ↙ ↓ ↘ → + A
Kooh Ken - ↓ ↘ → + A
Blitz Ball - ↓ ↙ ← + A
Sembei Shuriken - ↙ 2s. → + A
Bakurai Hou - ↙ 2s. ↓ ↘ →+ BC
Mega Smash ↓ ↘ →+ B
Beam Ball ↓ ↙ ← ↙ → + BC
Zantatsu Ha - ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + A
Bakuku Han - Tome um golpe com A, B e C pressionados
Bakuku Kaihan - Tome um golpe com B, C, e D presstonados
Shield Reverse → + A, B e C para rebater magias
Shield Reverse Attack - → + B, C e D para rebater magias e atacar
Big Spirit - C rapidamente
Bring Near - → ↘ ↓ ↙ ← + A
Fatality 1 → ↘ ↓ ↙ ← → + AB
Fatality 2 - → ← ↙ ↓ ↘ → + CD
Doll Move - ↙ ↓ ↘ → ↓ ↘ + D

Super Mario all STARS

SNES

Direto ao fim do jogo - O velho e bom truque de acumular flautas para "voar" direto ao final de Super Mario 3 também vale para este cartucho. Mas pode ser feito de uma maneira ainda mais prática, como descobriram os leitores Jackson L. Santos e Carlos Krueger, os detonadores de Penha (SC). É o seguinte: no mundo 1-3, faça Mario subir no bloquinho branco e deixe-o agachado por alguns segundos. Mario irá cair sozinho do bloco, passando para trás do cenário. Ande para a direita até encontrar uma sala com um bauzinho onde está a flauta. Depois use o Save para gravar, dê Quit para abandonar o jogo e recomece da mesma fase. Pegue a flauta no mesmo lugar mais duas vezes e, com três flautas, você pode ir direto ao final do jogo. É baba ou não é?

Terminator 2 — THE ARCADE GAME

SNES

Créditos ilimitados - Com este truque, você vai ganhar Continues extras sempre que quiser e vencer seus inimigos pelo cansaço. Na tela de apresentação, faça a seqüência ←, ↑, →, ↑, ←, ←, ←, →, ↓, ↓. Um barulhinho diferente soará se a seqüência estiver correta. Comece o jogo sem medo de ser feliz e, quando acabarem os Continues normais, no problem: aperte R para ganhar extras e hasta la vista, baby.

Donkey Kong COUNTRY

SNES

Duplique os bônus - Os irmãos Alexandre e Leandro Minamoto, de São Paulo (SP) descobriram mais uma manha neste jogo. Segundo eles, nas fases de bonus dos bichos deve-se procurar áreas secretas em que você duplica a quantidade de tudo o que já pegou. Êta joguinho cheio de segredos, hein?

Virtua Fighter

SATURNO

Controle o chefão - Como todo jogo de luta que se preza, este aqui também tem o velho e bom macete para jogar com o chefão — no caso, Dural. **Na tela de seleção de personagem, faça a seqüência ↓, ↑, →, A + ←.** Você ouvirá um som estranho e pronto: Dural é todo seu.

Michael Jordan — CHAOS IN THE WINDY CITY

SNES

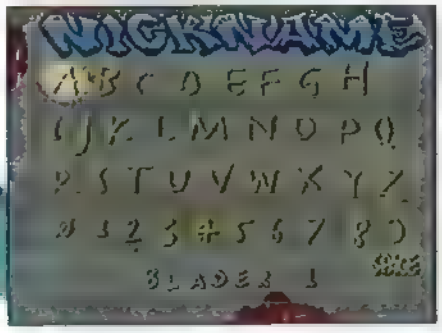
73 vidas e seleção de fases - Junte um bom punhado de vidas extras com a moleza de escolher a fase e ninguém vai segurar você. Basta usar a password 12345678999 e mandar bala, quer dizer, bola!

Sanctuary

MEGA

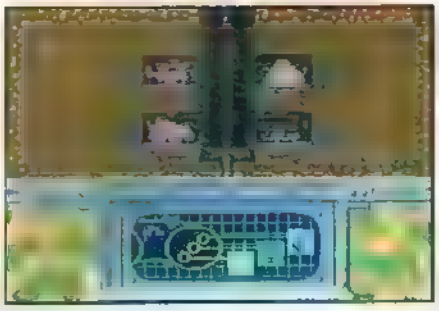
Passwords - Se você está afim de detonar o jogo, aproveite as passwords Enviadas por Allan Melo de Oliveira, de Osasco (SP):

Denver - STK4-GYAU-SI0V
San Diego - 01KU-HXTF-YZRM
S. Francisco - NE3U-3GDO-HCJ5
Washington - S1MZ-PSLC-S1VF
Detroit - 0TV4-FGAC-0TDK
Chicago - 3BGI-NO04-FAH2
Miami - SAF4-4YSX-SAZJ



Return Fire

3DO



Invencibilidade - Transforme suas missões neste game num passeio. Mas preste atenção que a dica é complicada. **Primeiro você tem que acessar a tela de seleção de veículos**, escolher qualquer um deles e em seguida **apertar C** para ir à tela que mostra a munição e vidas para aquele veículo. **Nesta tela, então, segure juntos os comandos L e R e depois aperte B e C também juntos. Segurando tudo isso, aperte X para ir à opção Leave Game. Enquanto a caixa "dont leave" estiver iluminada, aperte L, R, B, C e ↓ e por fim aperte A.** Depois de fazer tudo isso — e talvez sentir câibras nos dedos — o veículo escolhido ficará invencível. Enrolado, mas vale a pena.

ROCK'N ROLL MEGA

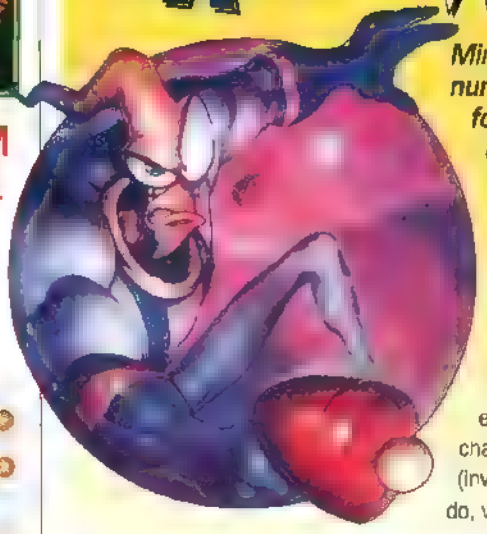
Carro turbinado - Que tal começar o jogo com o primeiro carro e as opções — motor, arma, graxa, blindagem, suspensão e pneu — todas no máximo? Agora ninguém segura! A password é **HBØR R!WX XWJ!**.

Maximum Carnage MEGA

Vidas extras - Tá cheio de gamemaníaco por aí arrancando os cabelos por causa deste jogo. Mas o leitor Anderson Frota, de Fortaleza (CE) descolou uma dica pra dar um refresco. É o seguinte: **entrando na fase Climb, em vez de subir nos edifícios, continue em frente até encontrar uma porta entre duas janelas. Escale a porta pelo batente da direita e no alto, pule na janela da direita. Você cairá numa sala secreta** com três garotas dentro. É mas elas não estão lá pra cobri-lo de beijos: você tem que sair no braço e, ao derrotá-las, será presenteado com uma vida de cada uma. Grande Anderson, dica esperta é isso aí!

BAD GAMES
COMPRA E VENDA
CARTUCHOS
CONSOLES
JOYSTICK'S
ACESSORIOS
MEGA DRIVE
MASTER SYSTEM
NINTENDO
DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL
CONSULTE NOSSOS PREÇOS
(011)955-0034 955-7373 954-2730
Rua Mere Amedee, 820 - Vl. Maria - São Paulo - SP - CEP 02123-001

EARTHWORM JIM



Minhocas me mordam! Earthworm Jim está de volta! Agora numa ótima versão para Sega CD, na qual gráficos e sons foram melhorados e enriquecidos. Há fases novas, detalhes discretos incluídos, um novo item, animações de montão e até passwords. A minhoca continua engraçadíssima e as estratégias são as mesmas das outras versões. Para não dizer que tudo são flores, há o "Loading Wait" do Sega CD. Mas faz parte... Pá na mão, digo, joystick e vamos lá!

EARTHWORM JIM SPECIAL EDITION

Interplay/ Shiny

Ação - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

Mais fases, melhorias técnicas e animações da hora. É a consagração absoluta da minhoca Jogão!

COMANDOS

São configuráveis. Tente nossa sugestão

A	Atirar, Acelerar (foguete) e Empurrar inimigo (no Bungee Jump)
B	Chicotear e Acelerar (submarino)
C	Pular
C repetidamente	Planar

★**Fique de olho: na hora do aperto, qualquer gancho brilhante pode ser utilizado com seu chicote**

★**Evil the Cat, o chefe gato da Fase 2, tem nove vidas em vez de sete**

★**São três níveis de dificuldade e agora dá para regular os volumes de música e efeitos**

FASE DE BÔNUS

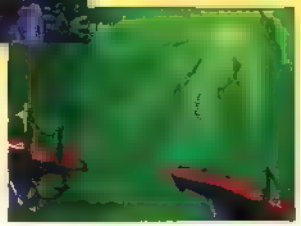
Após cada fase, você entra na Andy Asteroids, uma corrida espacial entre você e o maligno Psy-Crow. Durante a corrida pegue as bolinhas azuis (aumentam as chances de ganhar um Continue), o item vermelho (aceleração) e o azul (invencibilidade temporária). Se ganhar, você passa para a fase seguinte. Perdendo, você entra numa tela para um fight contra o cara. Ganhe e siga em frente!

ANELÍDEA PIRADA

Basicamente são oito fases, como na versão de Mega que já tinha uma a mais do que a de SNES. Nas duas primeiras (New Junk City e What The Heck?) rolam subfases novas. Depois, pinta uma nova terceira fase, a Big Bruty, com inimigo homônimo e visual novo. Como o resto do game é igual às versões anteriores (a de SNES saiu na edição Nº 72 e a de Mega na Nº 79), conheça as novidades

NEW JUNK CITY

Opa! Esta privada não estava aqui antes. Entre nela para conhecer as novas subfases.



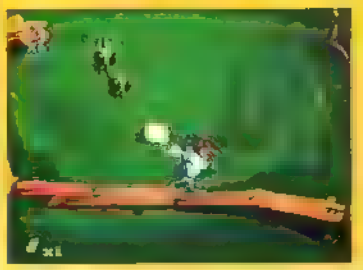
Na nova subfase você precisa procurar sua roupa. Há dois caminhos: escolha qualquer um. Depois, você volta para a fase normal

WHAT THE HECK?

Aqui, um item novo: míssil teleguiado. Cada um dá três tiros

Nesta segunda esmeralda você entra em uma subfase, com boss. Detone bala no boneco de neve. É bico!

BIG BRUTY



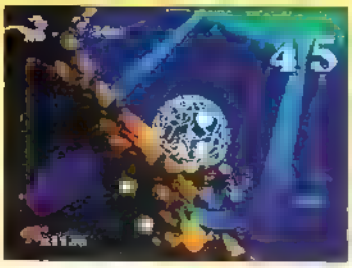
Fase nova com inimigos novos. Essas abelhas só morrem quando atingidas bem de perto. Não vacile!

Big Bruty é um monstro cor-de-rosa cego e te persegue quando sente seu cheiro. Atraia-o e saia correndo para que ele abra caminho à sua frente

Atraia o estranho gorducho de novo e se dependure aqui, deixando-o passar. Após enganá-lo várias vezes você termina a fase, sem boss. Ufa!

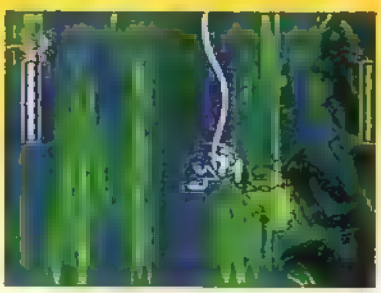
DOWN THE TUBES

Acione esta alavanca para liberar o rato. Yes! Aqui é o rato que come o gato



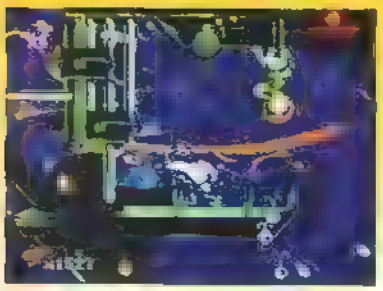
O tempo está acabando... calma, entre onde estão estas duas luzes e encoste aqui para "abastecer" seu tempo

SNOT A PROBLEM



O velho empurra-e-espreme no bungee jump. Seja rápido e voe pra cima do Major Mucus. Após três rounds você segue em frente

LEVEL 5

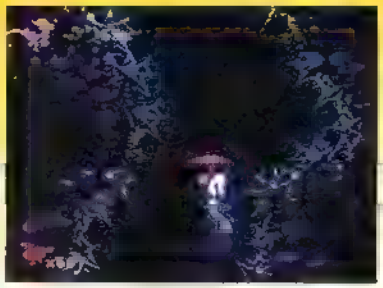


Mande bala neste ponto para acionar a escada rolante

FOR PETE'S SAKE

Para levar este drag-cão em segurança ao fim da fase, seja rápido nas chicotadas. Em momentos críticos, atire nele para que pare e você se concentre

INTESTINAL DISTRESS



Fase complicadinha. Lubrifique os dedos e seja rápido no botão que aciona a hélice. Planando você passa mais facilmente

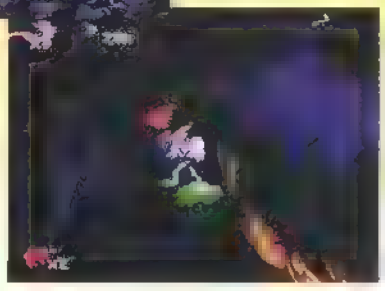
ULTIMA FASE

Em Buttville você deve encontrar e destruir a diabólica Queen boss final do game. Economize seus tiros .

Quando pintar um montão de vespas, acabe com elas e com o vespeiro de onde saem

Neste ponto pendure o chicote e passe dependurado por baixo

A melhor maneira de acabar com o rabo da Queen é dando chicotadas. Poucas e boas resolverão



Antes de encará-la de frente acumule armas e energia. Na hora H, sobre a plataforma circulante, atire quando estiver nos pontos cardeais.

FINAL

No final, o game mostra um estudo biologico-psicologico-social sobre a vida das minhocas

PASSWORDS

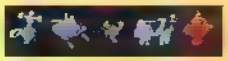
Aí estão as senhas para qualquer fase do game. Divirta-se!

Andy Asteroids

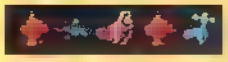
What The Heck?

Andy Asteroids

Big Bruty



Andy Asteroids



Down The Tubes

Andy Asteroids

Snot A Problem

Andy Asteroids

Level 5

Andy Asteroids

For Pete's Sake

Andy Asteroids

[illegible]

[illegible]

[illegible]

LORDS OF THUNDER

Hudson Soft

Ação/Espacial - 1 jogador

GRÁFICO
SOM
DESAFIO
DIVERSÃO
ORIGINALIDADE
DIGNIDADE

O game só peca no desafio, pois é facílimo debulhar os chefes. Mas a diversão é garantida

CURTA COM 3D OS ÓCULOS

É um game que consegue unir a fantasia das lendas medievais com a diversão dos jogos espaciais. Os gráficos e os sons são bem legais, embora o desafio seja meio baba. Mesmo assim, o cart tem seus atrativos e os jogadores que gostam de detonar tiros e coletar itens vão curtir. Experimente!

IMPEDINDO A VOLTA DO MAL

Há muito tempo, durante a batalha dos deuses no tempo das espadas, o lendário cavaleiro Drak e a deusa Luxina aprisionaram o deus do mal Deoric, nas profundezas dos 6 continentes de Mistral. Depois disto, a paz reinou soberba até que o império Garuda, liderado por Sombu e seis generais, invadiu e conquistou Mistral. A população corre perigo pois eles pretendem libertar Deoric e iniciar uma terrível era de escuridão sobre Mistral. A única esperança é Duran, o último descendente de Drak. Ele se utilizará da armadura e de alguns poderes herdados de seu ilustre ancestral para impedir a realização dos maléficos planos. Prepare-se para uma longa jornada

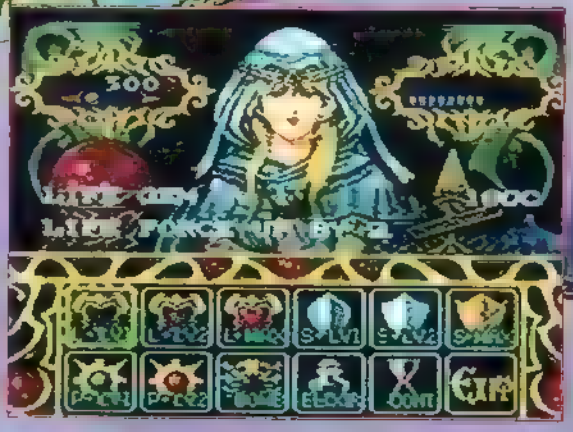
COMANDOS

A	Atira (perto do inimigo da espadada)
B	Solta bomba

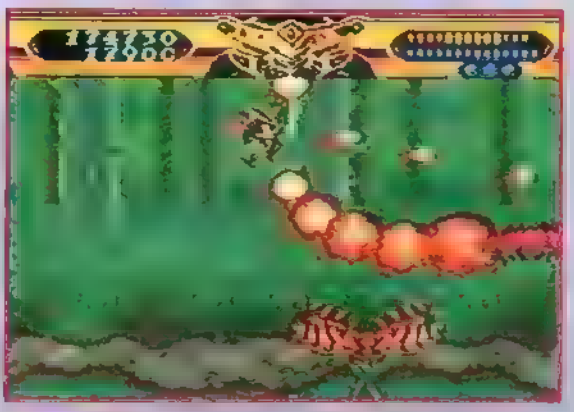
FASES ALEATÓRIAS

Lords of Thunder traz 6 fases que podem ser feitas em qualquer ordem: Dezant, Auzal, Lamarada, Bosque, Helado e Cielom. Depois vem The Dark Tower, a fase final. Antes de cumprir uma fase, escolha uma das armaduras dos elementos Terra, Fogo, Vento ou Água, cada uma com poderes próprios. Conforme você detona os inimigos, seu personagem vai ganhando cristais (azuis e vermelhos) que servirão para você comprar energia, bombas e outros itens. Os inimigos também fornecem bolinhas azuis que aumentam o poder da sua arma.

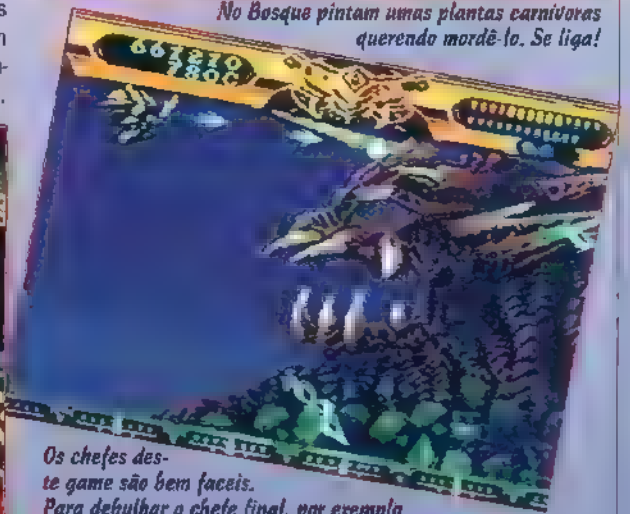
Aqui você escolhe a sua armadura. Sugerimos a de fogo para as 6 primeiras fases e a de vento para a última



Entre as fases, sempre dê uma passadinha para comprar itens. A voz da mulher é demais. Maravilhosa!



No Bosque pintam umas plantas carnívoras querendo mordê-lo. Se liga!



Os chefes deste game são bem faceis. Para debulhar o chefe final, por exemplo, atire sem parar e desvie dos raios que saem dos olhos e da boca

Batter Up

ISSO QUE É TACADA: REBATER A BOLA NA SUA CASA E ELA PARAR EM UM ESTÁDIO AMERICANO.

SEGA

SPORTS SCIENCES INC

JUSTICE LEAGUE TASK FORCE

Acclaim/ Sunsoft

Luta - 1 ou 2 jogadores

MEGA DRIVE

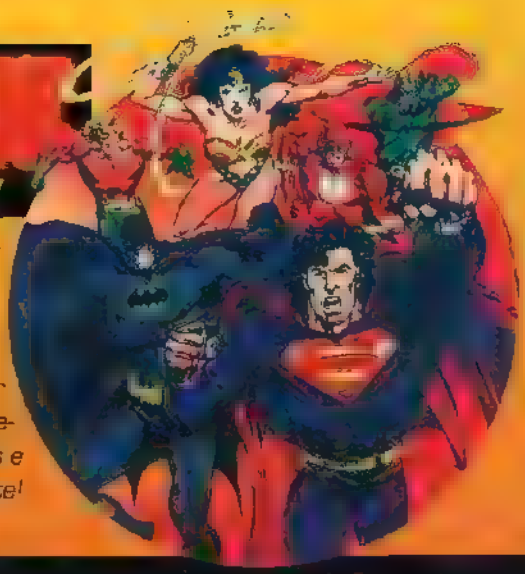
GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●
ORIGINALIDADE	●●●

SUPER NES

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

Ficou faltando a famosa narração do começo e do final da luta. Também seria legal se falassem os nomes dos golpes. Sem estas vozes, as lutas perdem um pouco da graça

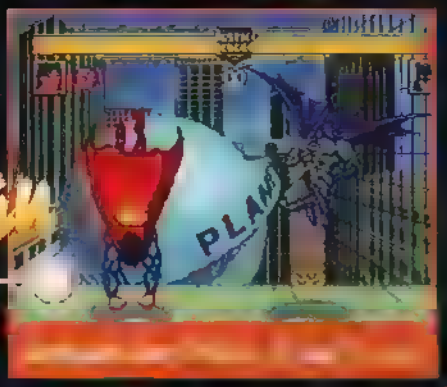
JUSTICE LEAGUE TASK FORCE



Numa união inusitada, Acclaim e Sunsoft lançam juntas este jogo em versões simultâneas para Mega e Super NES. Na inevitável comparação, o Super NES saiu ganhando na jogabilidade e na definição dos cenários. Em compensação, no Mega o som é mais legal e os personagens estão melhor desenhados. Trata-se do mesmo game, com pequenas diferenças nos cenários e golpes. Detonamos as duas versões e fizemos a matéria com fotos do Mega. Confira e arrebente!

Os Heróis

Superman

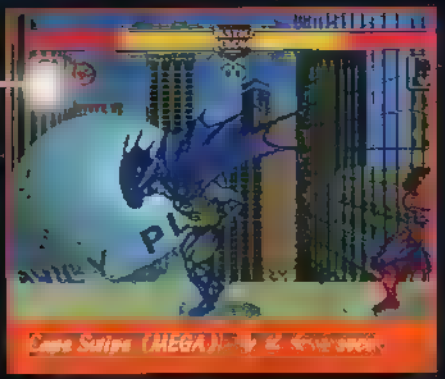


Heat Vision - ↓ ↘ → + soco
Hover - ↓ ↙ ← + chute
Freeze Breath - → ↘ ↓ ↙ ← + soco
Forward Flying Thrust Punch (MEGA) - ← 2seg → + soco
Forward Flying Thrust Punch (SNES) - ← ↙ ↓ ↘ → + chute

The Flash

Tornado Blast - ↓ ↘ → + soco
Speed Punches - aperte soco repetidamente
The Flash Dash (MEGA) - ← 2seg → + soco
Dashing Uppercut (SNES) - → ↓ ↘ → + soco
Quick Dash (SNES) - → ↘ ↓ ↙ ← + chute

Batman



Batrang - ↓ ↘ → + soco
Glide Kick (MEGA) - ← 2seg → + chute
Bomber Punch (MEGA) - ← 2seg → + soco
Slide Kick (MEGA) - ↓ ↘ → + chute
Glide Kick (SNES) - ↓ ↙ ← + chute
Spinning Slide Kick (SNES) - ← ↙ ↓ ↘ → + chute
Smoke Bomb Drop Kick (SNES) - → ↘ ↓ ↙ ← + chute

Wonder Woman

Tiara Toss - ↓ ↘ → + soco
Wrist Guard Reflector - ↓ ↙ ← + soco
Slide Kick - ↓ ↘ → + chute
Jumping Heel Stomp (MEGA) - ← 2seg → + chute

COMANDOS MEGA DRIVE

JOYSTICK DE 3 BOTÕES		JOYSTICK DE 6 BOTÕES	
A	Soco ou chute fraco	A	Chute fraco
B	Soco ou chute médio	B	Chute medio
C	Soco ou chute forte	C	Chute forte
Start	Muda de soco para chute e vice-versa	X	Soco fraco
		Y	Soco medio
		Z	Soco forte

COMANDOS SNES

A	Chute medio
B	Chute fraco
X	Soco medio
Y	Soco fraco
L	Soco forte
R	Chute forte

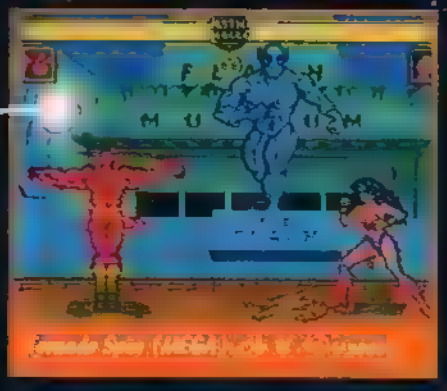
MODOS E DIFERENÇAS

No Hero Mode (Story no Super NES), você escolhe um herói e luta contra todos, até chegar ao chefão Darkseid. Já em Player VS CPU, dá para controlar qualquer personagem inclusive os vilões. Você também escolhe o adversário, cenário e força dos personagens. Em Battle, do Super NES você pega um personagem e luta com ele até o final sem escolher adversários nem cenários. Player VS Player (VS no Super NES) serve para 2 jogadores lutarem em desafios simples. Você escolhe cenário e determina a força. Agora saque algumas diferenças entre os cenários das duas versões.

No Mega, a Mulher Maravilha está em frente ao museu...
... enquanto no SNES, o ambiente na frente da fonte é mais calminho

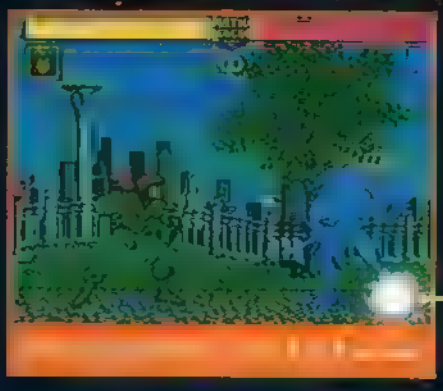
No cart de Mega, The Flash aparece diante da sua estátua. Já no SNES o clima é mais soturno, com abutres esperando o resultado da briga

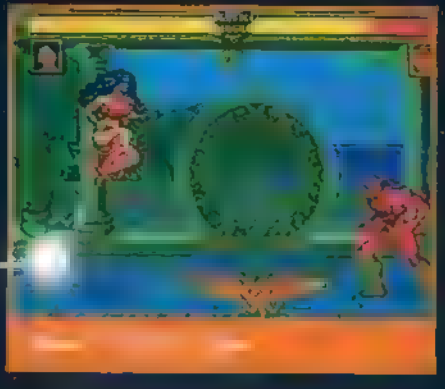
Aquaman



Trident Toss - ↓ ↘ → + soco
Thrust Kick (MEGA) - ← 2seg → + chute
Trident Vault (MEGA) - ← 2seg → + soco
Diving Trident Attack (MEGA) - ↓ 2seg ↑ + soco
Spinning Uppercut Punch (SNES) - ← ↙ ↓ ↘ → + soco
Jump Leaping Slam Punch (SNES) - → ↘ ↓ ↙ ← + soco
Slide Kick (SNES) - ← ↙ ↓ ↘ → + chute

Green Arrow





Regular Arrow - ↓ ↘ → + soco
Crouch Arrow - ↓ ↘ → + chute
Flame Arrow (MEGA) - → ↘ ↓ ↙ ← + soco
Jumping Arrow (MEGA) - No alto ↑ ↗ → + soco
Spring Attack (MEGA) - ← 2seg → + chute
Jumping Arrow (SNES) - ↓ ↙ ← + soco
Jumping Diagonal Down Arrow (SNES) - ↓ ↙ ← + chute

★ Golpes sem indicação do sistema Mega ou Super NES valem nas duas versões.

Os Vilões

Cheetah

Crouch Arrow - ↓ ↘ → + chute
Clawing Uppercut - → ↓ ↘ → + soco
Spinning Lunge - ↓ ↙ ← + soco
Dagger Toss (MEGA) - ↓ ↘ → + soco
Leaping Head Pounce (MEGA) - ↓ ↙ ← + chute
Gliding Claw Slash (SNES) - ← ↙ ↓ ↘ → + chute

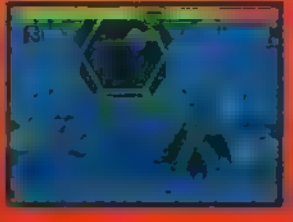
Despero

Eye Blast - ↓ ↘ → + soco
Forward Head Fin Lunge (MEGA) - ← 2seg → + soco
Head Fin Thrust (MEGA) - → → + soco
Leaping Kick (SNES) - ↓ ↙ ← + chute

Leaping Head Fin Thrust (SNES) → ↓ ↘ → + soco

Darkseid

Omega Beam - ↓ ↘ → + soco
Teleport (MEGA) - → → + soco
Teleport Punch (MEGA) - ← 2seg → + soco
Sliding Backhand Punch (SNES) - ← ↙ ↓ ↘ → + soco
Jumping Head Stomp (SNES) ← ↙ ↓ ↘ → + chute
Leaping Knee Kick (SNES) - → ↓ ↘ → + chute



A turma do Pernalonga vai [illegible] console num esquentado basquete de [illegible]. A Sunsoft caprichou, o som ficou bom e apenas os gráficos ficaram coloridos um pouco demais. [illegible] dos personagens dos desenhos usam ataques bem sacados pra [illegible] o adversário. É o que dá todo o gás ao game. Ideal pra descontrair e esquecer da vida. Especialmente indicado para os carrancudos em geral.

LOONEY TUNES B-BALL
Sunsoft
Esporte - 1 a 4 jogadores

GRÁFICO	4
SOM	5
DESAFIO	3
DIVERSÃO	5
JOGABILIDADE	5
ORIGINALIDADE	4

[illegible] Mas ficou faltando uma pitada no desafio e uma [illegible] de quadros.

COMANDOS

A	Especial
[illegible]	[illegible]
B sem bola	[illegible]
[illegible]	[illegible]
R e L	Turbo
Y	Passar ou jogar bola
Y + L ou R	Empurrar oponente quando perto
[illegible]	[illegible]
Start ← ou →	Replay
[illegible]	[illegible] slow motion

SACANDO A TELA OPTIONS

TYPE OF GAME - [illegible] Tournament, dá pra jogar sozinho ou a dois, mas sempre no mesmo time e contra a máquina.

WACKY METER - [illegible] Regulada de 1 a 5, faz aparecer mais ou menos diamantes para você comprar arremessos especiais.

CODE HUNT - Nesta opção, você descobre códigos para outras maluquices do game: tornar personagem invisível, chamar a bola como se fosse cachorro e outras.

FOLLOW MODE [illegible] ON - [illegible] controlar os 2 personagens e alternar quem tem a posse de bola. Já no Off, [illegible] podem durar de 1 a 10 [illegible]

Use o Direcional para fazer sua escolha na tela de Options

PERSONAGENS

OS CARAS SÃO [illegible] prefira os que têm bom arremesso e 3 pointers.

AS PARTIDAS

Depois de escolher [illegible] personagens, o computador escolhe onde a partida [illegible] sempre no esquema dois contra dois.

Com uso do Direcional você passeia pelo mapa, mas não escolhe os adversários

CODE HUNT, A MAIOR BAGUNÇA

Todos [illegible] espertos [illegible] combinações [illegible] descobrir [illegible] loucuras dos Looney Tunes.

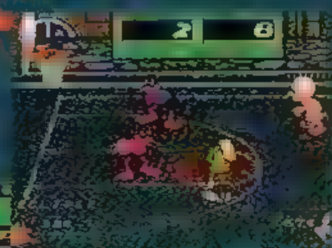
X, X, X, Turbo - [illegible] que tem a bola

↓, ↓, X - Joga bomba pra cima

[illegible] **X** - Faz personagem invisível [illegible] reaparece

[illegible], Turbo, X - Transforma em Pernalonga

Turbo 4 vezes, X - Tranforma em [illegible]



[illegible] - Transforma em Patolino

X, Turbo 2 vezes, X - Transforma em Coyote

ARREMESSOS ESPECIAIS

ATAQUE

[illegible] arremessos especiais [illegible] são de 3 tipos para o ataque, iguais para todos os personagens, exceto o Long Range (jogar a bola de um extremo a outro). Nele, cada personagem executa de seu jeito diferente. Mas estes jogadas só podem ser feitas no seu quadrado [illegible]. Confira:

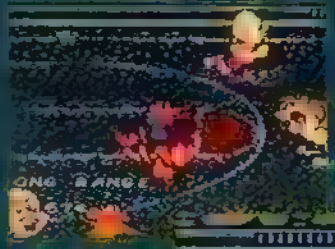
LONG RACE (Bola longa); **ECLIPSE** (Escurece a tela); **FORCE FIELD** (Escudo protetor); **CREAM PIE** (Transforma a bola numa torta); **TIME BOMB** (Bola-bomba); **BACK DOOR** (Seu personagem [illegible] no lugar) e **VEGAS** (Aparece [illegible] no marcador de pontos. Se você fizer [illegible] máquina estiver [illegible] dobra. Se perder a bola [illegible] errar, perde pontos.

LONG RAGE

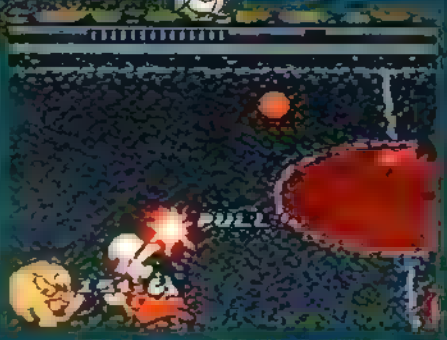
[illegible] de alguns.

Pernalonga dá uma de futebolista e arrisca no chute. Mas quase sempre erra, pois não é bom nos 3 points.

Usando os petardos infalíveis da Acme, Coyote amarra a bola num foguete.



Uma girada poderosa com [illegible] de Patolino.



Com o eterno espírito de caçador, Elmer dispara a bola com sua arma.

- Taz não faz por menos: [illegible] a bola direto para a cesta.
- Euhasino ataca com todo a garra, quica a bola e chuta pra [illegible].
- Projeto vai a forra e arranha o traseiro da bola-cão.
- Com seus poderes intergalácticos, Marvin transforma a bola num imã e arremessa na certeza.

DEFESA

São 8 arremessos especiais para defesa e, como no ataque, no modo especial, em que cada personagem distrai o adversário do seu jeito. Conheça alguns:

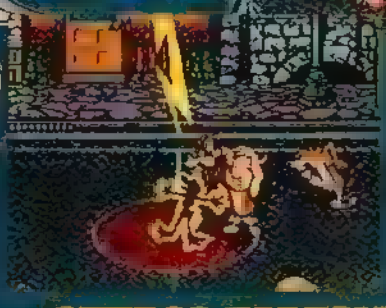
BOMB SQUAD - Combate a bomba fazendo [illegible]. **TELEPORT** - Mesmo efeito do Back Door para surpreender quem o está usando. **SPECIAL DEFENSE** - Cada personagem tem seu modo de distrair o oponente. Pular, [illegible] e roubar a bola são considerados movimentos de defesa.

SPECIAL DEFENSE

Cada personagem [illegible] especial para enganar os oponentes. Saca só.

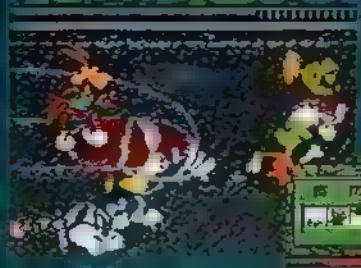
Patolino e sua britadeira. Ele deixa a tela toda tremeeunddddooo.

Coyote usa um detonador na esperança de estragar alguma jogada. Mas precisa estar na frente do cara.



Elmer [illegible] a força dos [illegible]

OUTROS ESPECIAIS



Cream Pie. Que melaçal!

Vegas. É pura sorte. Se formar um trio, ganha pontos.

OGRE BATTLE
Enix
RPG - 1 jogador

GRÁFICO
SOM
DESAFIO
DIVERSÃO
JOGABILIDADE
ORIGINALIDADE

O game é ótimo, mas recomendado apenas aos fãs do gênero já que é preciso comprar o cart para ter tempo de terminá-lo

Um novo desafio para seus miolos. Ogre Battle mal chegou às lojas e não pára nas prateleiras. Um fascinante RPG que difere em muito dos conhecidos Zelda, Illusion of Gaia ou Secret of Mana. Ao contrário destes, Ogre Battle tem muita estratégia, o cenário não traz maravilhas visuais e você atua basicamente num local sempre igual a outro. O game é cabeça e exige raciocínio e paciência. São 100 horas reais de jogo, 75 personagens, 200 itens e 12 finais diferentes. É mole? Como todo RPG, o êxito depende do entendimento dos inúmeros menus e submenus e de seu próprio desempenho. Se você espera um game com aqueles famosos labirintos, vai se surpreender. Ogre Battle é difícil, fascinante e tem uma certa semelhança com os RPGs de tabuleiro, tão curtidos atualmente.

Ogre

Império do Mal

Lenobia não anda bem. O demônio dominou todo o continente. Pelas ruas só se vêem sombras de pessoas cochichando sobre o assassinato do rei: o sábio Rashidi foi dominado pelos demônios e matou o rei Garn. Depois, uniu forças com a imperatriz Endora e espalhou o terror de seu reinado pelo continente. Assim nasceu o império Zetegenian. Passados 25 anos do domínio do mal, as únicas regras são impunidade e injustiça. Os últimos membros de uma rebelião, tendo você como líder, reúnem-se nos arredores de Sharom. Apesar de numerosos, os rebeldes não conseguem vencer. Mas o vento traz a mensagem de um mago que estará disposto a ajudar a libertar as cidades. É aí que tudo começa.

Iniciando

EDIT UNITS

OPTION

DATA

Forme seu Líder

Escolha New Game na abertura do jogo. Aparecerá uma tela para entrar com o seu nome. Warren, o velho sábio, lhe fará seis perguntas baseadas em cartas de tarô e assim, através das respostas, seu herói será formado. Como nos demais RPGs, ele tem agilidade, força, inteligência, carisma e uma inovação: reputação, que é a opinião dos demais membros da unidade a seu respeito. Isso determinará situações diferentes no game.

COMANDOS

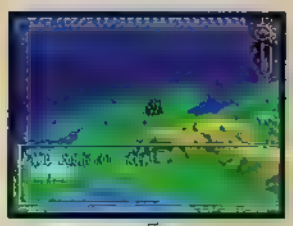
A	Selecionar
B	Cancelar seleção
X	Menu principal
Y	Visão lateral do mapa de ação
R	Zoom
Start	Pausar
Direcional	Cursor

PASSOS BÁSICOS PARA JOGAR

1 ESCOLHER LOCAL
Áreas marcadas com uma bandeira indicam regiões libertadas e as com espadas, são pra você explorar e libertar

2 ESPALHAR UNIDADES
Chegando numa área, espalhe suas unidades, algumas pra lutar e outras pra libertar as cidades

3 DESTRUIR INIMIGOS
Depois de escolher inimigos, começa a luta propriamente. Quem causar mais danos (perder pontos) ao oponente, ganha



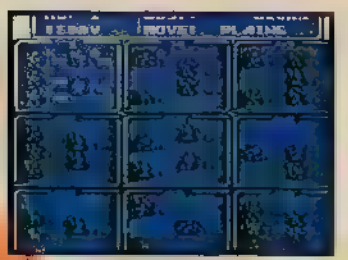
4 LIBERTAÇÃO
Liberte as cidades para ganhar um prêmio (grana, item especial). Proteja-as sempre das possíveis retomadas inimigas

5 CHEFE
Ao entrar numa nova área, as tropas do chefe estarão dispostas. Depois de enfrenta-las, será a vez do chefe

As Unidades

Sua tropa é chamada de unidade (unit) e é composta de: clérigos, guerreiros, criaturas mágicas ou animalescas e o líder. Geralmente o líder não luta a não ser com o chefe e, quando atua, não deve ficar desprotegido na linha de frente. Você inicia o game sozinho (apenas o líder) e após a primeira batalha, ganha várias unidades. São grupos que, enquanto você está libertando vilas e castelos, tornam-se seus aliados, até que a cidade esteja totalmente livre.

Mover Unidades



Este é o menu de sua unidade após a primeira batalha. Você pode mudar os personagens da unidade para obter um melhor alinhamento da tropa. Basta clicar no ícone desejado e selecionar Move. O cursor vai se tornar uma bandeira. Coloque-a no local que quiser e então aperte A.

Libertar Cidades

Tão simples quanto mover unidades. Coloque uma bandeira na cidade com o Move Unit. Ela será considerada livre e você poderá virar uma carta de tarô para ganhar algum item.

ÍCONES

Como manda um bom RPG, não faltam menus e mais menus. Lembre-se que é necessário saber um mínimo de inglês. Preste atenção ao significado dos ícones dos principais menus.

Do Mapa de Ação

Move	Escolher o local para a unidade
Tactics	Modos de luta que podem afetar sua reputação
Edit	Leva você à tela de unidades
City Icon	Apertando A neste símbolo, você terá detalhes sobre a cidade

Da Tela de Batalha

Tarô Card	Cada carta dá uma magia especial
Animation	Habilita ou não a visualização do ataque de cada personagem
Retreat	Desistir da batalha, caso esteja fraco
Tactics	Best: ataque eficaz; Strong: ataque com mais pontos; Leader: ataca o líder da força; Weak: ataque fraco

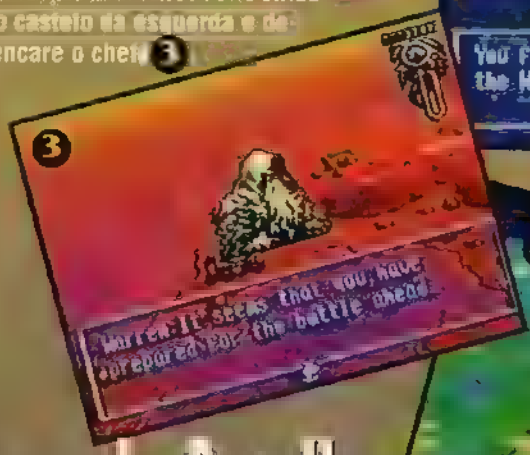
Do Edit Units

View Status	Mostra características da unidade
Add Character	Adiciona um membro na unidade
Remove	Remove um membro da unidade
Formation	Muda posições
Erase	Remove a unidade do game
Change Leader	Muda o líder da unidade
Change Class	Permite a evolução de um personagem

Items Permite usar os itens adquiridos: *use item* mostra a lista de itens que você possui; *equip item* equipa seus personagens com armas, poder etc; *sell* vende itens caso esteja sem grana; *dispose item* remove um item do game; *order* serve para ordenar os itens à sua maneira; *auto up* ordena os itens conforme a categoria. Para obter mais informações sobre um item específico, mova o cursor sobre ele e aperte Select.

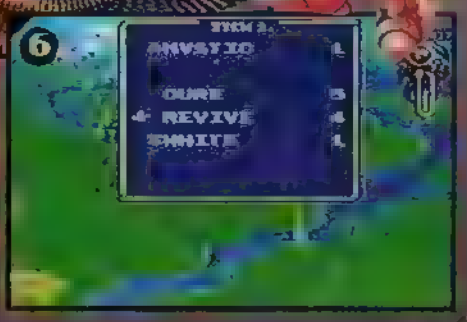
Primeira Batalha

[illegible] depois vá para a ponta superior direita. Lá, há uma uma cidade oculta [illegible], a do cavaleiro Lans, que irá unir forças com você. Volte então para o castelo da esquerda e depois encare o chefe [illegible]



Segunda Batalha

Agora o game começa pra valer. Você já tem muitas unidades. Espalhe-as pela região [illegible]. As unidades que têm clérigos devem ir para regiões mais afastadas pois, geralmente, elas abrigam monstros e fantasmas. Se soldados comuns encontrarem seres místicos, eles serão facilmente derrotados, pois têm medo. É importante vasculhar toda a região com busca de itens e magias, como a do sol, importante em batalhas [illegible]. Tudo isso irá fortalecê-lo e melhorar sua reputação. Algumas cidades têm shoppings [illegible]. Se tiver grana, compre Cure (para curar feridos) e Revive (para ressuscitar).



TARÔ

São 22 cartas. Cada uma corresponde a uma magia

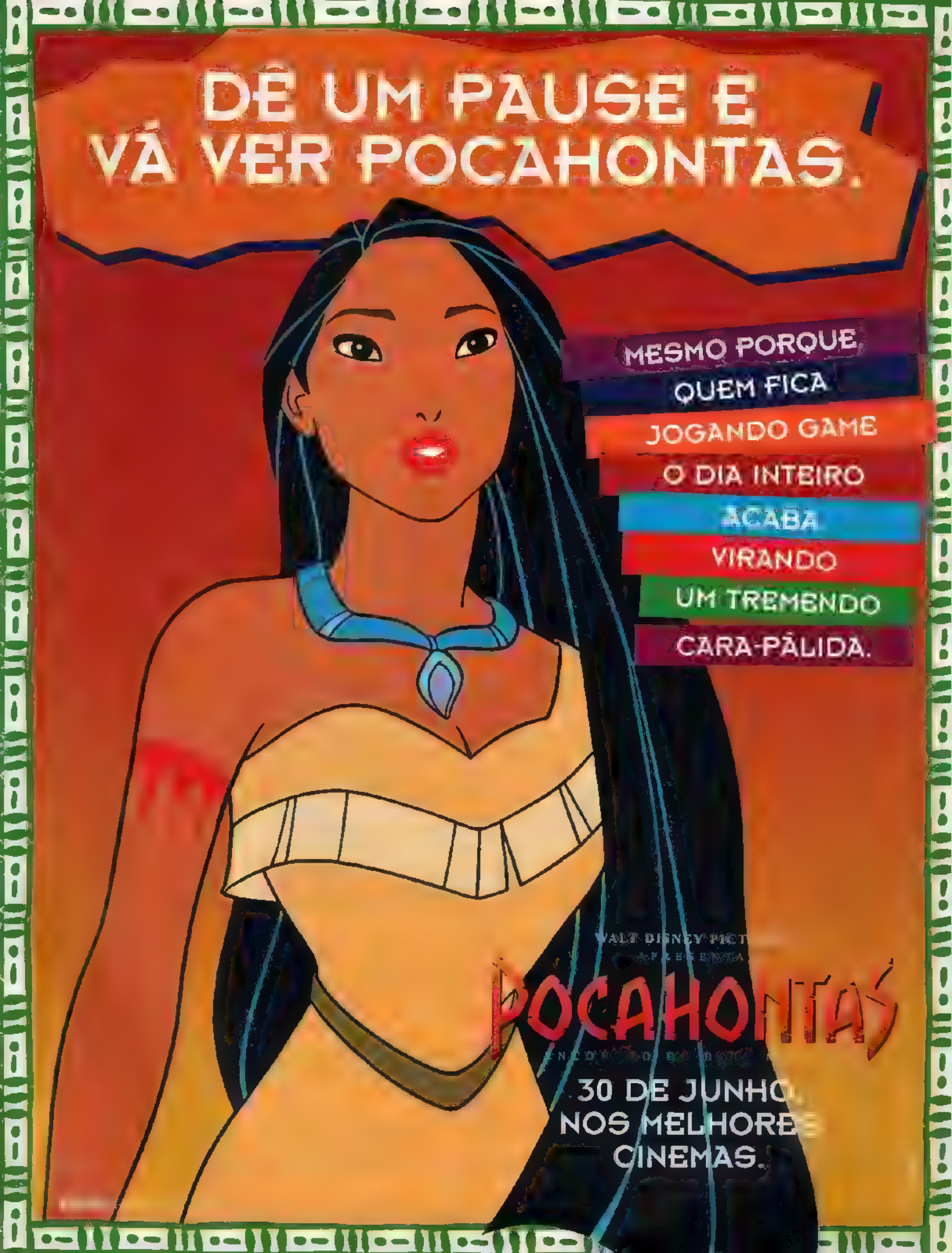
Existem cidades escondidas que podem dar importantes informações. Portanto, coloque unidades sobre áreas suspeitas. Para ter uma visão do mapa onde você está atuando, aperte o R e terá um zoom inclusive dos locais escondidos

Se você estiver no começo de um estágio, evite a área do Boss enquanto não tiver forças para encará-lo

A lenda diz que há quatro deuses esperando por você. Para chegar ao mundo deles (Sky Islands) é necessário a espada Brunhild e com ela abrir passagens para esses mundos

Às vezes, no início de uma batalha pode pintar um personagem neutro na jogada. Para tê-lo em seu grupo aperte o A bem rapido tão logo ele apareça

Sempre que você precisar parar pra pensar em uma boa estratégia, pause o jogo


DÊ UM PAUSE E
VÁ VER POCAHONTAS.
MESMO PORQUE
QUEM FICA
JOGANDO GAME
O DIA INTEIRO
ACABA
VIRANDO
UM TREMENDO
CARA-PÁLIDA.
POCAHONTAS
30 DE JUNHO.
NOS MELHORES
CINEMAS.

THE GREAT BATTLE 2

(Shuto Kôbatoru 2)

BPS

[illegible]

GRÁFICO	●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIG.NALIDADE	●●●

Controlar o carro nas curvas é muito emocionante e a dificuldade é crescente. Tente!

COMANDOS

Acelerador

[illegible]

Com câmbio manual

[illegible]

Se você ficou mal impressionado por causa do fraco desempenho dos pilotos japoneses na F1 e Indy, é melhor pôr as barbas de molho. O Japão tem bons pilotos e seu automobilismo está em franca evolução. Neste game, o estrela é Keiichi Tsuchiya, famoso piloto de carros esportivos. O melhor do jogo é o realismo na pilotagem, que mesmo os gráficos meio fraquinhos não conseguiram comprometer. O resultado é dez! Não se intimide com o cartucho japonês. Estamos dando o serviço mastigado. Além disso, não há previsão de lançamento de uma versão em inglês. Presta atenção nas telas do game e curta pra valer.

OPTIONS

Colocamos letras e números nas fotos pra você entender como usar as opções. As telas foram identificadas com letras e os itens foram numerados sempre de cima para baixo. Apenas a opção A dá origem a diversas telas.

A Corrida contra o computador

1 - Coloca o nome, escolhe o carro e tipo de câmbio

2 - [illegible]

3 - OFICINA

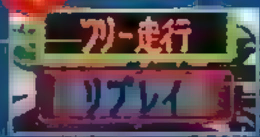
Aqui você pode, na ordem: escolher [illegible] o carro e observar os gráficos; alterar os equipamentos (de cima para baixo: Turbo, Motor, Escapamento, Suspensão, Freio, Pneus, Câmbio e Aparelho de CD), colocar o número do carro; entrar na corrida e sair ou continuar no jogo.

B VS

1 - Duas pessoas escolhem carro e pista

2 - Duas pessoas escolhem carro e [illegible]

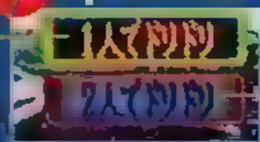
C Treino



1 - [illegible]

2 - [illegible] Direcional. O acelerador é automático

D Aprendizado



1 - [illegible] e Tsuchiya [illegible] quando você erra

2 - Duas pessoas escolhem [illegible] cada vez. O objetivo é [illegible] sobre as marcas [illegible]

E Opções

1 - Configura o joystick

2 - Coloca o nome no carro

3 - Teste de som e [illegible]

ESTRATÉGIAS

O grande diferencial deste jogo é ser um ás nas curvas. Caso contrário, você leva "aquele despacho". Com câmbio automático a melhor maneira é, um pouco antes da curva, dar um leve toque no freio, sem parar de acelerar. O carro começa a desgarrar e com um leve toque para o lado oposto à curva, você conserta a trajetória. Treine bastante, pois os carros derrapam facilmente.

Tela do Modo você contra o computador. O carro amarelo é estável, mas muito lento

Esta é a visual do Modo 2 PL. Escolha o carro azul ou o vermelho: são os melhores

PRA SER FERA, TEM QUE TER A MANHÃ!

NAS BANCAS

DESTACANDO:

MORTAL KOMBAT 2: SEGRED

DONKEY KONG COUNTRY: CO

SONIC & KNUCKLES: ARGOLA

Saiu mais uma edição da revista SÓ DICAS, um guia especial que o pessoal da AÇÃO GAMES preparou pra você. Tem truques de montão para mais de 140 jogos. Com SÓ DICAS na mão, você vai humilhar qualquer adversário.

AÇÃO REVISTA GAMES ESPECIAL

STARGATE
Acclaim

Adventure - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●

Quem assistiu ao filme joga com o pé nas costas e fica mais enrolado na trama. Jogue bem pra desencanar do esquema fase-chefe.

COMANDOS

Select — Acionar menu

Depois da versão de Mega, que você conferiu na edição 79, curta agora a de SNES para este bem sacado game da Acclaim. Stargate tem gráficos e som transados que garantem diversão, apesar do desafio regular. O jogo é um adventure baseado no filme do mesmo nome. Na história, um arqueólogo, um coronel e sua equipe encontram um portal do tempo e conseguem passar para uma dimensão desconhecida, em um planeta com cultura egípcia.

UM MUNDO ESTRANHO

Tudo começa no deserto. O Coronel O'Neil separa-se de sua equipe devido a uma tempestade de areia. A partir daí, o game vai através de missões. Há diálogos indicando o que você deve fazer. O'Neil tem uma metrônica e encontra granadas pelo caminho, algumas munições especiais e energia, indicada por símbolos.

PRIMEIRA MISSÃO

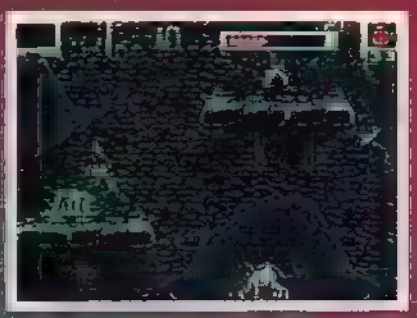
[illegible] mentos. Cuidado com as minas no chão. Os [illegible] até o fim da tela (diante do portão da vila) e volte por baixo para entrar nas cavernas e encontrar suprimentos.

Dentro das cavernas você se defronta com alguns bichos como este escaravelho...

...até encontrar as caixas de suprimentos.

SEGUNDA MISSÃO

[illegible] quatro Elders (estátuas de sábios). Use as plataformas e dê rolés dentro e fora da vila. Os guardas de Ra estão bem no alto.



Essa caixa com gelo seco é uma boa: não deixa sua arma esquentar.

TERCEIRA MISSÃO

[illegible]

Após resgatar este primeiro soldado, vá para a esquerda. Cuidado com Anúbis, que aparece de surpresa.

Depois do terceiro soldado, vá para a esquerda até encontrar uma passagem para o interior de uma pirâmide.

QUARTA MISSÃO

Nesta fase você está na vila e deve enfrentar Anúbis, o [illegible] locais. Seu ataque é terrível.

Fique protegido num canto da tela e dispare certeiro quando ele aparecer. Insista no ataque até zerar a barra de energia do inimigo. Paciência é o canal.

AUMENTE O VOLUME

OU VOCÊ SINTONIZA
A 97 FM E OUVE OS
SUCESSOS DO MUNDO
INTEIRO NO MAIS
PURO SOM
DIGITAL, OU
VOCÊ AUMENTA
O VOLUME DO
SEU SACO E FICA
RODANDO O BOTÃO
DO SEU RÁDIO
SEM PARAR.
QUEM SABE DÁ
UMA SORTE E
VOCÊ PEGA UM
SOM LEGAL.

97,7 MHZ - SÃO PAULO

97 FM

HOT NINE SEVEN

MULTI

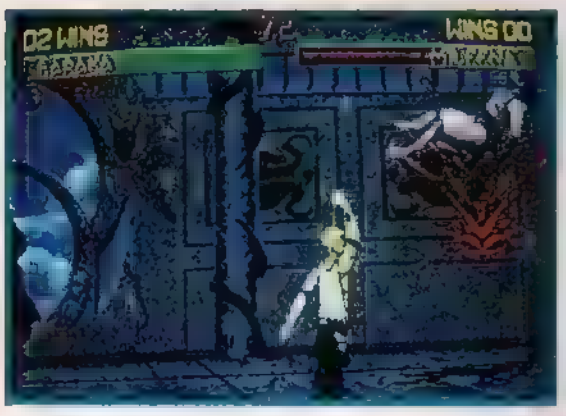
MORTAL KOMBAT 2

O Arcade Sanguinário no PC

Toda a velocidade, a paixão e o sangue do original dos arcades

Imperdível, para os fãs da série. Apesar das dificuldades para debulhar um game desse tipo num PC, ter o seu próprio MK no micro vale a pena Principa mente se você providenciar dois joysticks, aí sim é dez! A Midway fez uma versão fiel do arcade. Estão nela todos os 12 personagens da tela de seleção, mais os secretos (Noob Saibot, Jade e Smoke), os dez cenár - os (incluindo a tela The Pit) e todos os golpes, inclusive os fatais e seus clones (friendships e babalities).

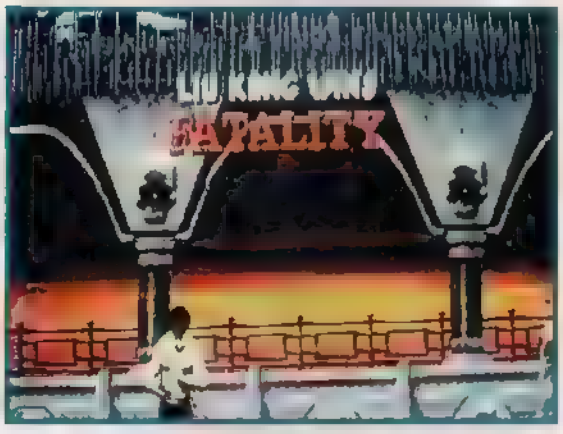
Infelizmente, debulhar um arcade tem o seu preço e o game exige uma ótima configuração de máquina para exibir todos os detalhes e a excelente jogabilidade do original. O ideal é ter um micro DX2 66MHz com 16 Mega de RAM, mais um acelerador de leitura de disco. Mas o desempenho na configuração que demos já é aceitável. Além disso, só há versao DOS, tanto em CD quanto em disquete. Pra quem odeia detonar golpes nas setas do teclado, um consolo: pelo menos os botões de soco, chute e defesa são configuráveis e você coloca onde achar melhor.

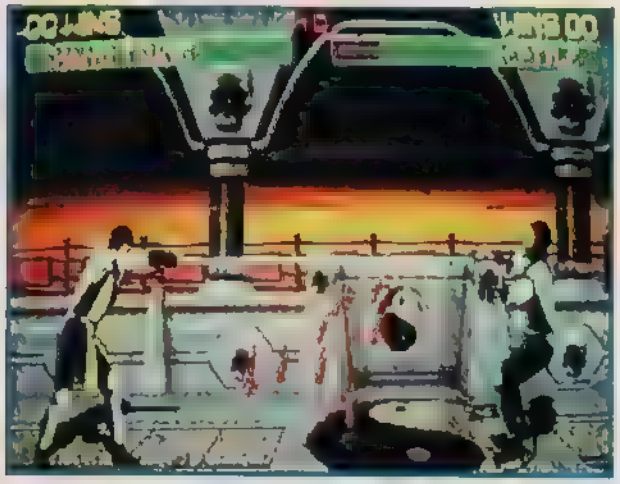


Baraka manda Mileena pelos ares sem dó, nem piedade Todo o sangue do original, para horror de papais e mamães

Reptile encontra seu triste destino espetado no teto. Mas o game traz tambem os fatais com discoteca e presentinhos

CHEAT MODE - Logo que aparecer a tela de copyright (a primeira), digite A I C U L E D S S U L. se o código entrar você ouvirá um grito. Na tela seguinte, basta apertar F9 para acessar o Cheat Mode, com dúzia de opções. escolha de cenários, ordem dos adversários, vitória com 1 ou 2 golpes para o primeiro ou segundo lutador etc. Há até o Freeplay (para ter jogo livre, sem fichas), inúti neste caso, mas que dá a certeza de ser esta a versão arcade. Imperdível mesmo para quem não debulhou no fliperama.





Tela do Kombat Tomb. Shang Tsung reaparece como jovem. Aqui ele ataca de Scorpion

Escolha o seu lutador. Além destes, Smoke, Noob Saibot e Jade estão presentes

Acclaim
Luta
1 ou 2 jogadores

Config.: Disquete PC 486 DX 33 MHz, 4Mb RAM, 20 Mb HD, monitor VGA, placas de som Sound Blaster, Roland ou Gravis Ultrasound

Pros: Versão fiel ao arcade na jogabilidade, na qualidade gráfica e com todo o sangue dos golpes. D versão garantida

Contras: Difícil de debulhar no teclado, exige joysticks e máquina com configuração elevada para reprodução plena dos gráficos

Avaliação **9,0**

FABRICANTES DE VIDEOGAMES INVADEM AS REDES DE COMPUTADORES

E divulgam, para seu público, dicas e novidades quentíssimas

A indústria do videogame está se infiltrando nas redes de computadores. Nos Estados Unidos, Sega, Nintendo, Sony Imagesoft e algumas softwarehouses aderiram às vantagens dos serviços on-line e estão divulgando previews, dicas, novidades — enfim, um mundo de informações para os gamemaníacos que também têm um micro em casa e fazem questão de estar por dentro de tudo.

Para os brasileiros que quiserem entrar nessa, o caminho mais fácil será a Internet — a super-rede mundial de computadores que estará disponível a partir de setembro. Os mais descolados, porém, podem tentar através de BBSs que oferecem conexão com a Internet. O esforço vale a pena: dá até pra testar jogos em fase de produção e trocar idéias com os programadores de games.

Tela do serviço Sega Online, na BBs americana Compuserve. Basta um clic no Saturno para conhecer jogos ou informações sobre o hardware

SEGA

A Sega Web, na Internet, oferece matérias sobre jogos, dicas, listas de games já lançados, fotos, videoclips e até demos que podem ser jogados. Está tudo dividido em áreas: para arcades, 32X, Saturno, games de esporte etc, o que torna a consulta bem dirigida.

Ao aprofundar-se num tema — como, por exemplo, um jogo de basquete —, o usuário pode acabar consultando a ficha técnica, fotos e história de jogadores da NBA nos computadores da própria liga. Não é uma piração? Você entra na Sega Internet e acaba parando na NBA sem sentir. Isso é possível porque o endereço da fabricante é um hiperlink, uma espécie de aeroporto em que se pode pegar aviões para visitar outros lugares da Internet.

Outro serviço oferecido pela Sega é através da rede americana Compuserve. Além de dicas, demos e previews, pode-se participar de fóruns de debates ao vivo. Eles acontecem diariamente entre o pessoal da Sega (os criadores de Sonic, por exemplo) e seus fãs.

SEGA WEB - Endereço da Sega na Internet: http:// www. sega.com

SEGA ONLINE - Endereço na BBS americana Compuserve: GO SEGA

Pesquisando a fundo um tema na Sega Web você pode ir parar em outros lugares da rede. Piradíssimo!

NINTENDO

Com o Nintendo Home Page, serviço da empresa na Internet, os americanos ficam por dentro de tudo que rola no quartel general da Big N. São matérias que explicam o funcionamento das novas tecnologias (do Virtual Boy ao chip FX), notícias divulgadas para a imprensa, listagem de todos os jogos disponíveis para seus consoles, demos, videoclipes... Quem acessá-la também pode trocar idéias com outros jogadores e com os criadores de jogos.

Para os que procuram ajuda para os jogos de Super NES, a fonte ideal é a Nintendo Power Source — uma versão eletrônica da revista Nintendo Power oferecida através da BBS americana America Online. O banco de dados conta com 200 reportagens sobre os games mais importantes e tem até dicas e mapas completos para RPGs. O serviço também permite bate-papos com Tom Hawkins, consultor da revista que manja de mais de 1500 games.

NINTENDO HOME PAGE - Endereço na WWW da Internet: http: // www.nintendo.com

NINTENDO POWER SOURCE - Endereço na BBS americana America Online: NINTENDO

SONY IMAGESOFT

Uma das mais competentes criadoras de software para PCs, a Sony Imagesoft tem um point chocante na Internet. Ela já entrou em funcionamento com uma grande sacada: quem acessá-la pode copiar de graça 80 videoclipes da dupla Beavis and Butt-Head para usar como screen-saver do micro.

Fora isso, claro, são dezenas de demos de jogos com imagens digitalizadas, previews dicas, bate-papos com outros usuários... Mas o que está ouriçando os americanos são previews de jogos desta softwarehouse para o Playstation, como ESPN Extreme Games (jogo de esportes radicais) e Johnny Mnemonic, aventura com visual de realidade virtual.

SONY IMAGESOFT ONLINE - Na WWW da Internet, o endereço é http://www.sony.com

PARA OS BRASILEIROS, ACESSO SÓ EM SETEMBRO

O caminho mais fácil para quem quiser navegar o mundo dos videogames será a Internet. Denominada "mãe de todas as redes", ela integra milhões de micros e milhares de redes espalhadas por todo o mundo. Mesmo que você já tenha um computador ligado à linha telefônica, será preciso esperar até setembro para xeretar as informações de uma Sega Web ou Nintendo Home Page. É só a partir daquele mês que a Embratel começará a permitir, às pessoas comuns, conectar-se com a Internet.

EDITORA AZUL

Fundador
Victor Civita
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor Editorial: Carlos C. Arruda
Diretor de Publicidade: Cláudio Santos
Diretora Comercial: Vera Helena M. Gomes
Diretor de Comunicação: Carlos Alberto Araújo
Diretor Financeiro: Pedro Frazão

AÇÃO GAMES

REDAÇÃO

Editora-Chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor-Assistente: Betto D'Elboux
Editor-Assistente de Arte: João Ailton Oliveira Andrade
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramadores: Chico Max e Renato Costa
Redatores: Benito Abreu e Suzete Stimpel
Coordenadora de Produção: Érica Luisa Assen Câmara
Correspondentes: Angelo Ishi (Japão) e José Emilio Rondeau (EUA)
Consultores: Leonardo dos Anjos Santiago e Wagner P. Hernandez
Ilustração de capa: Sérgio Carreras
Tradutor: Luís Fábio Marchesoni R. Mietto

STAFF EDITORIAL

Secretaria Editorial: Isabela Boscov
Azul Press: Benjamin S. Gonçalves
Administração Editorial: Arlovaldo Carrera Dias
Sistemas Editoriais: Walter Toscano
Direção Responsável: Liege de Lima Dória Castelli

PUBLICIDADE

Gerente: Luiz Carlos Stein
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Miriam Horta, Jorge de Oliveira e Ricardo Santos
Contatos de Agência: Ana Maria Lobo Andrea Madrid, Marcelo Cataldi e Rosária Pires
Contato: Nádia Lappes
Marketing Publicitário: Reginaldo Andrade
Coordenadores: Alex Sander, Antonio Perissinoto, José Soares e Tieko Kuniyuk

COMERCIAL

Gerente de Planejamento: Ane Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amaio
Gerente de Pesquisa: Silvia Campos

COMUNICAÇÃO

Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni
Gerente de Propaganda: Vevi Zalla

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN0104-1630**, edição **85**, junho de 1995. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - CEP 20020-080, telefax: (021) 220-3762. Circulação desta revista: **2ª quinzena do mês. Números atrasados** (As seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade do estoque), ao preço da última edição em banca. Peça por intermédio de seu jornaleiro ou distribuidora Dinap de sua cidade. Se preferir peça diretamente à Caixa Postal 2505, Osasco-SP - fax (011) 810-4800, fone (011) 810-6800 (Dinap) pagando com os cartões: Visa, Credicard e Diners, ou cheque nominal, acrescendo 30% ao valor pedido para despesas de postagem.

ANER IVC

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

NÃO PERCA a próxima AÇÃO GAMES

ARCADE
MORTAL KOMBAT 3

Novos golpes para você sair demolindo nos fliperamas.

SEGA CD
FATAL FURY SPECIAL

O melhor game da série da SNK chega em CD para o Mega Drive.

SNES
KYLE PETTY'S NO FEAR RACING

Diversão garantida nas pistas. Pela primeira vez nos cartuchos, um jogo da modalidade Nascar. Parece um pequeno Daytona.

PREVIEWS

A lista com os lançamentos para Virtual Boy, Game Boy e Game Gear este ano

X-SALADA

Os 100 felizardos premiados na superpromoção da edição de aniversário. Será que você ganhou?

MULTI INTERATIVA

CDs multimídia e games pra você debulhar no seu micro

EDITORA AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

Entretenimento

SET: Cinema e Vídeo
BIZZ: Rock, Pop e Comportamento
CONTIGO: TV, Gente e Atualidades
INTERVIEW: Entrevistas e Reportagens
AÇÃO GAMES: O Mundo dos Videogames

Esportivas

FLUIR: Surf
GRID: Automobilismo e Velocidade

Femininas

UAU: Ídolos da Juventude
CARÍCIA: Comportamento Adolescente
BOA FORMA: Beleza, Fitness e Saúde
HORÓSCOPO: Horóscopo e Previsões

Interesse Geral

OS CAMINHOS DA TERRA: Viagem, Natureza e Ecologia
SAÚDE É VITAL: Prevenção e Saúde

Arquitetura e Decoração

A&D: Arte e Design

Guias e Anuários

VIAGEM E TURISMO
HORÓSCOPO ANUAL
GUIA DE VÍDEO

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - Cx. 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 321-0305 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Fortaleza: AG Holanda Comunicação - Rua Edgar Borges, 18 - sala 103 - CEP 60050-000 - Fortaleza/CE - Tel.: (085) 254-1666 Fax: (085) 252-2131
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Av.Contorno, 8000 - sala 1101 - Ed. Wall Street - CEP 30110-907 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 291-6470
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltda. - Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080 - Telefax: (021) 220-3762
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel.: (051) 223-9528 - Fax: (051) 217-1005
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel./Fax: (048) 232-0519

MATRIZ: TRAX IMP. EXP. LTDA
VENDAS ATACADO: R. DOMINGOS DE MORAIS, 1321 (PRÓXIMO A ESTAÇÃO VILA MARIANA DO METRÔ)
SÃO PAULO - CEP 04009-003 # TELS: (011) 573.4791 / 573.3328 # FAX (011) 884.8920
FILIAL: BELO TRAX
R. TOMÉ DE SOUZA, 1140B - SAVASSI # BELO HORIZONTE - MG # TEL: (031) 227.8824

AGORA VOCÊ JÁ PODE DETONAR TODAS AS FASES DO SEU GAME !

AS MELHORES DICAS, TÁTICAS E PASSWORDS ESTÃO AQUI...

Estes são apenas alguns dos jogos.
A lista completa do Disk Games estará em sua locadora. Retire-a gratuitamente.

Locadoras-cadastrem-se pela caixa postal 60053 - cep 05096- 970 SP

SUPER NES
Códigos e jogos

500 Aladdin - até estágio 1
501 Aladdin - estágio 2 ao5
502 Aladdin - estágios finais/passwords
503 Art of Fighting 2 - john/robert/lee
504 Art of Fighting 2 - mickey/jack/king
505 Art of Fighting 2 - ryo/yuri/takuma
506 Art of Fighting 2 - ten ji/m/el/i/mr big
507 Battletoads x D Dragon - até fase 3
508 Battletoads x D Dragon - fas. finais
509 Clay Fighter - bad/taffy/tinny
510 Clay Fighter - demais lutadores
511 Contra 3 - até fase 3
512 Contra 3 - fases finais
513 Cool Spot
514 Demons Crest - até fase 5
515 Demons Crest - fases finais/passw
516 Donkey Kong - est'gio 1
517 Donkey Kong - estágios 2 e3
518 Donkey Kong - estágios 4 e 5
519 Donkey Kong - estágios 6 e 7
520 Donkey Kong - itens/amigos deles
521 Fatal Fury 2 - terry/andy/j higashi
522 Fatal Fury 2 - mais 5 lutadores
523 Fatal Fury - mais 7 lutadores
524 Fatal Fury - mestres / dicas
525 Fatal Fury Special - geese / terry
526 Fatal Fury Spc - jucey/cheng/ryo
527 Fatal Fury Special - + 5 lutadores
528 Fatal Fury Special - + 5 lutadores
529 Fifa Soccer International
530 Flintstones
531 Ghoult's and Ghosts - até fase 2
532 Ghoult's and Ghosts - fases finais
533 Goof Troop - Pateta
534 Home Alone 2
535 Jungle Book
536 Krusty's S Fun House
537 Lion King - até fase 1
538 Lion King - fases 2 a 6
539 Lion King - fases 7 a 10
540 Mortal Kombat 2 - barak/kitan/sub zero
541 Mortal Kombat 2 - jax/mi ena/dicas
542 Mortal Kombat 2 - l.kang/scorpion
543 Mortal Kombat 2 - lutadores secretos
544 Mortal Kombat 2 - repiel/K.lao/jony
545 Mortal Kombat 2 - shang t/rayden
546 NBA Jam - comands/opções/modos
547 NBA Jam - dicas especiais
548 NBA Jam - passwords
549 NBA Live 95
550 Nigel Mansell
551 Out of this World - até fase 4
552 Out of this World - fase finais/passw
553 Power Athlete
554 Power Rangers - até fase 5
555 Power Rangers - fases finais/passw
556 Power Rangers - golpes
557 Prince of Pérsia - até fase 3
558 Prince of Pérsia - dicas
559 Prince of Pérsia - fases 4 a 13
560 Prince of Pérsia - fases finais
561 Prince of Pérsia - passwords
562 Rock and Roll Racing
563 Samurai Shodown - 4 lutadores
564 Samurai Shodown - mais lutadores
565 Soccer Shotout
566 S Street Figh 2 - ryu/ken/bison
567 S Street Figh 2 - camy/chunli/dalsim
568 S Street Figh 2 - honda/veg/sagt/tawk
569 S Street Figh 2 - djay/blank/guile/fei
570 S Street Figh 2 - balrog/zangief/dics
571 X-Men - itens/fases iniciais
572 X-Men - fases finais/passwords
573 X-Men - golpes dos lutadores

MEGA DRIVE
Códigos e jogos

000 Aladim
001 Art of Fighting - ryo/roben
002 Art of Fighting - demais lutadores
003 Beavis & Butt Head
004 Ecco the Dolphin 2 - passw do easy
005 Ecco the Dolphin 2 - passw do easy
006 Eternal Champions - cmd/max/blade
007 Eternal Champions - mais7lutadores
008 Fatal Fury 2 - cmd/táticas/modos
009 Fatal Fury 2 - 4 lutadores
010 Fatal Fury 2 - mais 4 lutadores
011 Fatal Fury 2 - mais 5 lutadores
012 Fatal Fury 2 - dicas especiais
013 Ferrari GP - passwords
014 Fifa Soccer - comandos
015 Fifa Soccer - dicas
016 Fifa Soccer - opções/estratégias
017 Fifa Soccer - passwords
018 Fifa Soccer 95
019 Flashback - até fase 2
020 Flashback - fases finais
021 Flashback - passwords
022 Flintstones
023 Jungle Book
024 Jungle Strike - até fase 3
025 Jungle Strike - fases finais/passw
026 King of Monstor 2
027 Krusty's S. Fun House
028 MarioAndretti Racing
029 Mortal Kombat 1 - kitana/millena
030 Mortal Kombat 1 - scorp/cage/sonya
031 Mortal Kombat 1 - tela secreta
032 Mortal Kombat 2 - dicas especiais
033 Mortal Kombat 2 - jax/baraka
034 Mortal Kombat 2 - johnny/cage
035 Mortal Kombat 2 - kitana/millena
036 Mortal Kombat 2 - liu kang/sub zero
037 Mortal Kombat 2 - rayden/scorpion
038 Mortal Kombat 2 - reptile/kung lao
039 Mortal Kombat 2 - shang tsung
040 NBA Jam
041 Nigel Mansel
042 Out of this World - até fase 2
043 Out of this World - fase 3,4 e 5
044 Out of this World - f. finais/passw
045 Pantera Cor de Rosa - até fase 2
046 Pantera Cor de Rosa - fases finais
047 Power Rangers - lutadores chefes
048 Power Rangers - lutadores normais
049 Prince of Persia - fases 1 a 6
050 Prince of Persia - fases 7 a 10
051 Prince of Persia - fases finais/passw
052 Quackshot - cmd/itens/até fase 4
053 Quackshot - fase 5 a 9
054 Quackshot - fases finais
055 Road Rash 2 - cmd/pistes/dicas
056 Road Rash 2 - passwords
057 Road Rash 3
058 Samurai Shodown
059 Sonic & Knuckles - até fase 1
060 Sonic & Knuckles - fase 2 a 6
061 Sonic & Knuckles - fases finais
062 Sonic 3 - até fases de bonus
063 Sonic 3 - fases normais
064 S. Street Figh 2 - cammy/chun li
065 S. Street Figh 2 - fei/balrog/bison/zangf
066 S. Street Figh 2 - ken/ryu
067 S. Street Figh 2 - vega/sagat/hawk/djay
068 Tinytoon All Star - futebol/baskt/passw
069 Tinytoon All Star - modo/boliche/hiting
070 Top Gear 2 - dicas
071 Top Gear 2 - passwords
072 Virtua Racing
073 World Heroes

Por enquanto só na Estado de São Paulo, a partir de 13:00

Disk 900 - 0969
Após o atendimento, Disk o código do jogo.
Para avançar a gravação Disk 1
Para voltar a gravação Disk 2

Só R$ 1,20 por minuto !
Interurbanos Grátis !

Cobrados em sua conta telefonica em até 45 dias. Peça a permissão de seus pais